

Неодушевленные: Тайный Путь

**by Rob Barret, Roger Gaudreay, Stephan
Herman, R.S. Martin, Angel McCoy**

Разработчики

Written by: Rob Barret, Roger Gaudreay, Stephan Herman, R.S. Martin, Angel McCoy

Developed by: Ian Lemke

Edited by: Gary Goff

Art Director: Aileen E.Miles

Art: Michael Gaydos, Rebecca Guay, Jeff Holt, Matthew Mitchell, Paul Phillips, Drew Tucher

Front Cover Art: Terese Neilsen

Cover Design: Pauline Benney

Layout and Typesetting: Pauline Benney

Перевод: Аваллах

Помощь при редактировании: nata_777, khe12

От переводчика

Перевод книги ***Неодушевленные: Тайный Путь***, оказался одним из самых долгих переводов, которыми я занимался. Причиной этого стала не только стабильная нехватка времени, усилившаяся после того, как я начал работать с переводами для линейки **Призраки: Забвение**, но и особенностями самой книги. ***Неодушевленные*** – одна из последних книг, изданных для линейки **Подменыши: Грезы**, и поэтому над ней работал целый коллектив авторов, что неизбежно отразилось на целостности подачи материала. Кроме того, в силу ряда причин книга получила меньше внимания со стороны редактора, чем следовало бы, результатов чего стало значительное количество ошибок и опечаток внутри книги.

Одной из главных моих задач в ходе перевода стало исправление ряда досадных ошибок, которые были допущены во время публикации оригинальной книги. Для этого были использованы материалы официальной эрраты, как, впрочем, и наработки англоязычного сообщества поклонников Мира Тьмы. В силу этого, русскоязычный вариант книги ***Неодушевленные: Тайный Путь*** отличается от оригинала не только языком, но и некоторыми игромеханическими моментами, которые в оригинале были представлены неверно или попросту отсутствовали.

В частности, это касается описания фило манекенов, у которой в оригинале не было описано ни Прав рождения, ни Слабостей. Эти разделы были дописаны мной в соответствии с информацией, приведенной в других разделах книги ***Неодушевленные***, и материалами эрраты. При желании вы можете игнорировать эти разделы – тем не менее, это, в сущности, всего лишь экстраполяция того, что уже было написано в других частях книги, и не попало в финальный вариант книги из-за недосмотра редактора.

Схожим образом дело обстоит с еще двумя моментами, измененными в русском тексте. Прежде

всего, способность изучать Искусства и Королевства Китэйнов, которая приписывалась в оригинале попеременно то всем Юношам и Старцам Неодушевленных, то исключительно манекенам, была зарезервирована за манекенами в качестве Права Рождения. Во-вторых, Якоря Неодушевленных Ремасла, существование которых в Грезе отрицалось в одной части книги, и подтверждалось в другой, все-таки присутствуют в мире грез и фантазий, что свидетельством чего являются образцы персонажей, приведенные в конце книги.

Я искренне надеюсь, что внесенные в текст поправки пойдут на пользу книге, и сделают эту малоизвестную грань линейки **Подменыши: Греза** более доступной русскоязычным поклонникам Мира Тьмы. На работу над этим переводом у меня ушло немало времени, но у меня никогда не возникало ощущения того, что это время потрачено впустую.

Аваллах

Оглавление

Зубная фея.....	
.....	5
Введение.....	
.....	15
Глава первая: Забытые Дни.....	
.....	19
Глава вторая: Империи	
Неодушевленных.....	32
Глава третья: Таксономия Тайн.....	
.....	61
Глава четвертая: Создание	
Себя.....	83
Глава пятая: Тайны	
Камней.....	91
Глава шестая: Искусства	
Неодушевленных.....	99
Глава седьмая: Танец Света и	
Тени.....	117
Приложение: Образцы	
персонажей.....	136

Зубная фея

by Angel McCoy

Хоровод вокруг Розы
Карман полон лепестков.
Пепел. Пепел.
Все мы падаем.
-Детская считалка

Она проснулась, ощутив, как солнечные лучи ласково прикасаются к ее щекам. Еще долгое время она лежала без движения, позволив прохладному ветерку развеять волосы-листья, смягчая тупую боль, знаменующую собой окончание Долгой Дремы. Наконец, она открыла глаза, ожидая, что свет солнца нежно прикоснется к ее зрачкам. Внезапно, она поняла, что смотрит прямо в другую пару глаз, которые были влажными, карими и мигали. От удивления она застыла, подобно мраморной статуе. Некоторое время они смотрели друг на друга, нос к носу. Затем, взмахнув пушистым хвостом и дернув ушами с кисточками, белка бросилась к своему дуплу, покинув ее. После этого она окончательно решила, что пора подниматься на ноги.

Выбравшись из хитросплетений постели, она осмотрела комнату, бросив взгляд на зеленые живые стены и мебель, созданную из переплетающихся веток. Золотистые солнечные лучи проникали сюда через небольшое дупло, и добрая половина комнаты купалась в солнечном свете. Другая половина, где царил холод, была окутана тенями. Этот холод напоминал ей о недавней зиме и предвещал грядущую Зиму. В углу комнаты белка устроила себе домик. Зверек натащил туда желудей и свалил их возле крохотной кровати из листьев и пушистых кусочков меха. Сначала она хотела вынести все это наружу, вернув семена земле, где они могли бы приняться и дать жизнь новым росткам, но, затем, ей понравилась мысль о том, чтобы делить свой дом с кем-то еще, пускай даже это была всего лишь белка.

Выпрямившись, она вытянула длинные ноги и раскинула ветвистые руки, растопырив узловатые пальцы. Сделав первый нерешительный шаг, а затем еще один, и еще, она медленно нагнулась, а потом разогнулась, стараясь окончательно сбросить со своего древесного тела оковы сна. В ее лиственнотелых глазах загорелся свет нового дня и нового пробуждения. Она улыбнулась.

Большая часть первого дня была посвящена бурной деятельности. Она вымела из дома листья, оставшиеся там с прошлого года, обрезала сухие ветви и посадила несколько

семян. Ее пристанищем была прелестная роща, расположенная в Грезе. Она привыкла называть домом исполинский полый дуб, заполненный множеством комнат и окон. За то время, которое она провела во сне, он не слишком изменился. Друзья-растения не забыли ее. При одном ее появлении они начинали раскачиваться и обращали к ней свои листья. Она приветствовала каждого из них нежным поцелуем.

На второй день в роще раздался оглушительный грохот. От него содрогнулись растения, а земля затряслась. Она обхватила ближайшее дерево, прижавшись к нему гладкой, пористой кожей, и закрыла глаза от ужаса. Вскоре толчки прекратились, и она решила осмотреться. Все растения вокруг поникли от грусти. С помощью глуповатого танца она заставила их рассмеяться и вновь обратить лица к солнцу. Она убеждала их, что это не повторится. К сожалению, они не поверили ей. В отличие от нее они не погружались в сон и хорошо видели, что происходит с миром. К ее огорчению грохот раздался снова, а потом еще раз и еще. В конце концов, она решила, что должна узнать его причину.

Она уселась на краю дупла и бросила взгляд на Страну Неисполненных Грез. Ей практически сразу же удалось понять, что произошло. Там, где земля некогда была покрыта пологом леса и цветущего кустарника, возвышалась лишь крохотная рощица плодовых деревьев и человеческие пещеры, от которых тянуло запахом Ремасла. Кто-то сокрушил скалы, превратив их в вытянутые каменные реки, по которым теперь ходили существа из мяса. Она спрыгнула вниз, едва осмелившись снова выглянуть из дупла, когда ревущее чудовище из металла с ревом пронеслось мимо рощицы. Ее дом снова содрогнулся и задрожал.

Она отползла назад и уткнулась лицом в листья клевера. Капли древесного сока катились по ее щекам, пока она отчаянно рыдала. Растения гладили ее по голове и шептали что-то успокаивающее, но ничто не помогало. Она была испугана и расстроена тем, что предстало перед ее глазами. Мир вокруг изменился слишком сильно, слишком внезапно. Из-за печали, которая наполнила ее сердце, она едва снова не погрузилась в Долгую Дрему.

Взрыв звонкого смеха вывел ее из состояния апатии. Она приподняла голову со своей моховой подушки, поднялась на ноги и подкралась к дуплу, заинтересовавшись тем, что могло производить столь прекрасные звуки. К ее удивлению, пара ног, затянутых в голубые носки и свисающих откуда-то сверху, болталась прямо перед входом в ее жилище. Ноги были обуты в синие атласные туфельки. Она подобралась поближе и услышала детские голоса.

"Ужасный пират Кент приказывает вам перестать смеяться", – произнес писклявый голосок.

"Ох, Кент, перестань. Мы же больше не играем", – ответил другой голос, в котором звучала непоколебимая уверенность. И, вслед за этим, на карнизе ее дома вновь раздался серебристый смех.

С тех пор она начала наблюдать за ними из своего дупла каждый день, когда они забирались на дерево или бегали вокруг него, распевая песенку о Розе и лепестках. Ее смех нередко сливался с их смехом, напоминая более глубокое и безвременное подобие детского хохота, раздающегося снаружи. Со временем она стала с нетерпением ожидать их появления и скучать, когда они не приходили.

"Ими" она называла мальчика и двух девочек. Кент постоянно хотел гоняться за девочками, похищать кого-то или кидаться в своих подружек игрушками. Спутанная копна светлых волос и потрепанная грязноватая мальчишеская одежда выдавали в нем сорвиголову, которым он без сомнения был. Его раздражало, что Карен и Сара предпочитали сидеть на траве и одевать своих кукол в роскошные и безвкусные платья.

Сара всегда смотрела на Кента и Карен сверху вниз. Кент называл ее "сестренка", но Карен обращалась к ней со словами "маленькая Сара". Этот маленький и худой ребенок всегда казался таким хрупким и легким, что напоминал лист, который с легкостью мог унести сильный ветер. Она была похожа на куклу своей фарфоровой кожей и длинными прямыми рыжими волосами.

Карен сильно отличалась от двух других детей и всегда выглядела более здоровой и живой. У нее были длинные, заостренные уши и серебристые кудряшки, которые переливались внутренним светом. Ее одежда всегда была чистой, и когда она говорила, другие дети предпочитали слушаться. Карен была не просто Мясом. Однажды Карен заглянула в дупло и увидела там пару мерцающих зеленых глаз.

Она никогда не хотела, чтобы дети увидели ее. Она была уверена, что они неспособны на это. Когда Карен поймала ее взгляд, она почти сразу же поняла, что Дитя раскрыло ее тайну. Она отшатнулась в тень, скрываясь там до тех пор, пока любопытство вновь не одолело ее, и она снова не подкралась к дуплу. После этого Карен увидела ее еще раз. Они повторяли это снова и снова, превратив это в игру взглядов, которой обе стороны бесконечно наслаждались.

Ни Кент, ни маленькая Сара не могли увидеть то, что видела Карен, но Дитя убедило их, что в дереве живет фея. Она сочиняла долгие и запутанные истории, повествующие о том, что делала и видела эта фея. Хотя Кент высмеивал эти рассказы, он часто поглядывал в сторону дупла, когда думал, что никто больше этого не видит.

Маленькая Сара поверила Карен. Она поверила настолько сильно, что принесла фее подарок. Маленькая девочка стояла у основания дерева и смотрела вверх невинными ореховыми

глазами. "Фея, – прошептала она, – я кое-что принесла для тебя". Она даже подождала ответа, но так ничего и не услышала. Спустя несколько минут, все еще не собираясь терять веру в чудо, она закрыла глаза и загадала желание.

"Я хочу, – произнесла она достаточно громко для того, чтобы фея услышала ее, – чтобы у меня был щенок, как у Тины". Ее гладкий розовый лоб сморщился от напряжения, а затем она открыла глаза и бросила свой дар в направлении дупла. Ей потребовалось целых три попытки, но, в конце концов, подношение достигло цели и свалилось в дупло.

Некоторое время кусочек розовой фланельки, перетянутый фиолетовой ленточкой, лежал нетронутым. Фея наблюдала за улыбающимся лицом девочки, запрокинутым к небу и кажущимся таким невинным. "Какое милое существо, – подумала фея, – особенно, для Мяса". Затем, Сара направилась домой, и фея осторожно прикоснулась к подарку. Когда она наконец-то открыла сверток, то обнаружила там семя. Оно было идеальной формы и белого цвета – это был один из молочных зубов Сары.

Однажды тихим полднем она решила не утруждать себя походом к дуплу. Она знала, что дети не придут. Она слышала, что они говорили о том, что собираются навестить бабушку вместе с мамой и папой. Только услышав тихий голосок, произносивший: "Эй! Эй, древесная леди!" – она взобралась к дуплу, чтобы выглянуть наружу. К своему удивлению, она увидела там Карен, висящую вниз головой на ветке и заглядывающую в дупло.

В лучах солнца волосы девочки напоминали занавес из серебристых нитей, а ее глаза сверкали как бриллианты. "Привет, – сказала Карен. – Ты не хочешь поиграть со мной?"

Захваченная врасплох древесная леди забыла о том, что ей необходимо убежать и прятаться. Она стояла на месте, сжимая пальцы рук и ног, пока лицо девочки не налилось кровью от того, что она слишком долго висела вверх тормашками. Она не знала, что и думать, когда Карен хихикнула – ее смех напоминал звон колокольчиков, в котором звучала особая магия – и исчезла из виду.

"Не беспокойся, – произнесла Карен откуда-то снизу. – Я не собираюсь навредить тебе".

Древесная леди стояла на месте, наблюдая за дуплом и дожидаясь, когда Карен снова покажется ей на глаза. Когда она увидела, что в дупло проникают ноги Карен в голубых носочках, глаза феи широко распахнулись, и она метнулась обратно в теневую половину комнаты. Ее ноги и руки била сухая, лиственная дрожь, а ее колени постукивали друг об друга, издавая трескучий деревянный звук.

Карен проскользнула в ее Якорь так, будто бы всегда была его частью, оглядываясь вокруг с удивленным и заинтересованным видом. Она внимательно изучила древесную

леди и, хихикнув, сказала просто: "Ты – голая". Ее взгляд обежал дом феи, и, внезапно, остановился на логове белки в углу, и Карен охнула, преисполнившись восхищенного благоговения, и на цыпочках направилась туда, чтобы посмотреть на крошечных бельчат, лежащих в самом центре гнезда. Склонившись над ними, и положив руки на колени, она что-то ворковала уродливым, розовым кусочкам мяса, явно не считая их такими отталкивающими, какими считала их древесная леди.

После этого случая Карен стала часто навещать фею, и постепенно между ними завязалась дружба. Карен читала древесной леди сказки о феях и со спокойной грустью рассказывала ей о плохих вещах, которые происходили в Стране Неисполненных Грез. Древесная леди слушала и училась, хотя ее сердце дрожало при одном виде хрустальных слез, застывших в прекрасных глазах Карен.

Одним дождливым днем в самый разгар лета Карен и древесная леди сидели в дупле, напевая колыбельную бельчатам. Звонкий, чистый голосок девочки прекрасно сочетался с грудным голосом древесной леди. Тем не менее, когда бельчата свернулись в клубочки и погрузились в грезы об орехах и солнечных лучах, в дупло ворвался ветерок, стремящийся укрыться от дождя. Древесная леди резко замолчала, внимательно наблюдая за тем, как ветерок мечется по комнате.

Карен, казалось, не замечала его, но древесная леди хорошо рассмотрела незваного гостя. Она внимательно изучала его переливчатое тело, восхищаясь тем, как оно сверкает яркими цветами Гламура. Она следила за танцем его воздушных рук и ног, их грациозным движением и постоянным перемещением с места на место. Она вглядывалась в клубящиеся серо-голубые облака его глаз, и видела там загадку и предвкушение грядущих проказ.

Ветерок проник в каждый уголок дома, пронесся под кроватью и взмыл на древесный карниз. Он подергал Карен за шелковые локоны и нежно прикоснулся к волосам-листьям древесной леди, заставив их тихо зашуршать. Опустившись к самому ее деревянному уху, ветерок прошептал: "Меня зовут Сусурраа, и ты – прекрасна". Его комплимент заставил лимонный румянец выступить на щеках феи. Некоторое время ветерок кружился вокруг древесной леди, подраживая ничего не подозревающую Карен. В конце концов, ему наскучила эта игра, и он метнулся в угол, где облачил свою воздушную сущность в плотное подобие Мяса, чтобы Карен также смогла увидеть его.

Сусурраа выступил из теней, издав громкий смешок при виде удивления, появившегося на лице Карен. Он отвесил глубокий поклон, глядя на Дитя, а затем развел руки в широком жесте, отправив солнечных зайчиков прыгать по полу,

вслед за порывом потревоженного воздуха. Когда он заговорил, в его тихом голосе явственно слышались весенние нотки.

"Мои приветствия, – выдохнул он. – Мое имя Сусурраа". Он блеснул глазами в направлении древесной леди, а затем самодовольно улыбнулся, увидев, что на ее щеках вновь выступил румянец. В своем смертном обличье он был облачен в длинную белую рубаху поэта и свободные джинсы, покрытые светлыми пятнами, как если бы на них пролился отбеливатель. Его льняные волосы лежали на бледных щеках и развевались над небесно-голубыми глазами.

Карен поднялась на ноги, и присела в изысканном реверансе перед ветерком. "Очень приятно, – ответила она заученным тоном, и растянула губы в самой очаровательной и милой улыбке, которая подобала данному случаю. – Меня зовут Каренаэ. Я – Ши, леди Дома Фиона, но я все еще Дитя, и потому пока что не могу повелевать тобой". Невинная искренность, звучащая в ее голосе, явственно свидетельствовала о том, что она не хотела обидеть порождение ветра, и, судя по всему, тот и не думал обижаться. Карен посмотрела на свою подругу, и нежно смахнула с ее лица копну листьев, которая должна была скрыть вернувшийся на ее щеки румянец. "А это – моя подруга, древесная леди, – произнесла Карен. – Она не может говорить".

Брови Сусурраа слегка приподнялись, и он наклонил голову, чтобы посмотреть на древесную леди с другой стороны. "Она не может говорить? Но я слышал, как вы вместе пели. Именно поэтому я решил залететь сюда".

Печально покачав головой, Карен ответила: "Нет, она шуршит и поскрипывает, и иногда производит красивые звуки, но не говорит". Ее детская уверенность в истинности этого факта казалась абсолютно непоколебимой.

"Я говорю, – пробормотала древесная леди, – но она никогда не слышит меня".

Карен заботливо выпрямляла один за другим листья в волосах древесной леди, но ничего не ответила на ее слова. Что же касается Сусурраа, то он услышал их. Его голова склонилась в понимающем кивке, и, вздохнув, он тихо произнес: "Ее чувства слишком плохо воспринимают таких, как мы. Она слишком стеснена толщей мяса, которая окружает ее. Тебе повезло, что она вообще сумела увидеть тебя. Для того чтобы она сумела услышать тебя, тебе придется стать похожей на нее".

"Но как я сделаю это?" – спросила Карен, думая, что слова Сусурраа были обращены к ней.

"Но как я сделаю это? – эхом отозвалась древесная леди, и ее глаза загорелись надеждой и неожиданным счастьем при одной мысли об открывающихся перед ней возможностях. – Я бы хотела рассказать ей так много. Например, как меня зовут на самом деле". Она улыбнулась, и уголки ее губ цвета дубовой коры немного приподнялись.

От удивления Карен поднялась на ноги. Она смотрела широко раскрытыми глазами на Сусурраа, приоткрыв рот. “Она может говорить?” – ее глаза цвета морской волны засияли при виде согласного кивка ветерка. Она захлопала в ладоши и поднялась на цыпочки, взмахнув подолом своего атласного платья. Прежде, чем кто-либо сумел остановить ее, она обвила древесную леди руками, и крепко обняла ее. “О, я так рада, древесная леди, – прошептала она. – Я думала, что с тобой что-то не так”. Она продолжала безудержно изливать свою радость, пока еще одно “шшшшшшш...” со стороны Сусурраа не напомнило ей о том, что ей стоит отойти и немного подождать, как и подобает хорошей девочке.

Древесная леди, ошеломленная бурной радостью Карен, не сразу заметила, что Сусурраа протягивает ей руки. Обратив на это внимание, она поднялась с пола, выпрямившись с медленной грацией, и направилась к нему, вкладывая свои руки в его ладони. Прикосновение Сусурраа было прохладным и легким, и едва ощущалось, так, как его пальцы постоянно меняли положение. Она бросила неуверенный взгляд через плечо на Карен, как будто бы ища поддержки, и обрела ее в кивке, улыбке и сияющих глазах маленькой девочки.

Сусурраа прижал ее деревянные руки к своей груди. “Почувствуй меня, – прошептал он, глубоко заглянув в глаза древесной леди. – Чувствуешь, какой я твердый?” Он провел ее руками по своей гладкой груди и плечам, шее и подбородку. “Именно такой ты должна сделать себя – плотной, как будто бы твое тело состоит из плоти”. Сусурраа улыбнулся, наблюдая за тем, какими большими и глубокими стали глаза древесной леди, чем-то напоминающие ночной лес, когда невозможно сказать, где заканчиваются ветви, и начинается небо.

“Используй свой Гламур, – продолжил Сусурраа, освободив одну из ее рук, чтобы приложить свои мясные пальцы к ее солнечному сплетению. – Тяни его отсюда и попытайся представить себя в обличье мясных людей. Для начала выбери того, кто показался тебе самым красивым, и постарайся представить, что ты – это он”.

Древесная леди закрыла глаза, держась руками за шею Сусурраа, и попыталась воззвать к своему Гламуру. Он раскрылся подобно цветку внутри нее, наполнив комнату ароматом земли и мха. Радужный свет окружил ее тело, и древесная леди начала меняться. Первым, что она заметила, стала тяжесть. Вес в ее теле сместился, изменив точку опоры, и теперь ее ноги начали еще уверенней стоять на земле. В то же время, ее волосы-листья приподнялись, а ее голова стала легче. Древесная леди представляла себя с облаченными в плоть конечностями и атласными волосами, как у Карен.

Карен хихикнула.

Сусурраа вздохнул, стремясь скрыть улыбку, после чего посмотрел смеющимися глазами на древесную леди и пробормотал: "Практика. Нам нужно попрактиковаться".

Древесная леди изменила себя, создав несовершенное подобие образа Карен. Ее плоть и волосы стали похожими на плоть и волосы Карен, но одежда выглядела так, как если бы кто-то нарисовал ее на обнаженном теле, и подобие детского платья оказалось растянутым по фигуре взрослой женщине. Тем не менее, это явно был шаг в нужном направлении. Древесная леди лучилась радостью.

"Меня зовут О'акен", – громко произнесла она теплым и глубоким голосом. Карен услышала ее.

О'акен немало практиковалась, и, в конце концов, сумела создать плотное мясное подобие своего тела. Короткие русые волосы яростно раскачивались вокруг головы, и со стороны казалось, будто бы легкий ветерок слегка развеивает ее кудряшки. Кожа О'акен приобрела теплый оттенок дуба, отраженный в высоких скулах и чувственных губах. Глаза, напоминающие лес после весеннего ливня, искрились в свете солнца. Высокое и элегантное тело было затянуто в юбку имбирного цвета, которая не скрывала изящные ноги и соблазнительно обтягивала крутые бедра. Свободная юбка из шелка желтокорня лежала многозначительными складками на верхней части тела. Слишком длинные рукава собирались в изящные манжеты на запястьях.

После того, как О'акен овладела искусством создания Оболочки по образу и подобию существ из мяса, она позволила Карен и Сусурраа отвести ее в Землю Нереализованных Грез. Когда она шла по улице, многие люди оборачивались, чтобы взглянуть на ее экзотическую красоту. Это путешествие одновременно напугало и заинтересовало ее. Очень многое изменилось в сравнении с теми обрывочными воспоминаниями о времени до Раскола, которые сохранились у нее памяти. Изменения были просто ошеломляющими. Друзья объясняли ей различные вещи и учили ее правильным словам и фразам, использовавшимся в разговоре с мясными людьми. Когда она говорила что-то неправильно, они извинялись и говорили, что она происходит из далекой земли, которая называется Францией, и не очень хорошо говорит на местном наречии. Существа из мяса всегда принимали это объяснение с понимающей улыбкой.

Благодаря новому телу, О'акен получила возможность встречаться и разговаривать с Кентом и маленькой Сарой. Она продолжала хранить свою тайну, и не говорила им о том, что, в действительности, была феей, живущей в дереве, но они все равно любили ее, и она часто играла с ними. Шло время. Сара получила щенка на день рождения. Кент получил синяк под глазом от хулигана, который жил на Линкольн-стрит. Карен все чаще и чаще рассказывала о фригольде у О'Рэлли и

подменышах, которых она встретила там. Сусурраа приходил, но никогда не задерживался на одном месте слишком долго (и это было абсолютно нормально для таких, как он). О'акен продолжала постигать тайны мира, Мяса, Неодушевленных и подменшей.

Ближе к концу лета, когда жара стала практически невыносимой, О'акен и ее друзья отдыхали на лужайке или на заднем дворе дома Карен, скрываясь от солнца в тени раскидистого дуба. Они покидали эту благословенную тень только по ночам, когда солнце отправлялось в постель, и переменчивые ветра приносили во владения бетона и асфальта немного свежего воздуха. В один из подобных дней Карен учила О'акен играть в "старую деву", когда рядом с ними внезапно появился Сусурраа, ворвавшийся в дырку от сучка. Он стремительно принял облик Ремасла, став похожим на человека, и бросился к ним, подбросив карты в воздух и отдав их на волю ветру.

"Скорее, сюда! – прошипел он. – Скорее! Там пожар!"

О'акен и Карен немедленно поднялись на ноги, ибо никогда раньше не видели Сусурраа таким встревоженным, и последовали за ним в Страну Неисполненных Грез. Они бросали обеспокоенные взгляды друг на друга, наблюдая за тем, как парозем снова и снова вырывается вперед, а затем стремительно возвращается, чтобы присоединиться к ним. Ни О'акен, ни Карен не знали, что такое пожар, но чувствовали, что произошедшее взволновало Сусурраа, и это тревожило их.

"Скорее, скорее", – подгонял он их напряженным шепотом. Он не останавливался до тех пор, пока они не увидели тяжелое черно-серое облако дыма, вздымающееся с противоположного конца улицы, закрывая солнце и отравляя воздух.

Металлические чудовища, именуемые грузовиками, кричали и извергали свет из своих глаз в ускоренном и беспокойном ритме. На улице собралась толпа: люди смотрели, шептались, показывали пальцами и качали головами; при этом их лица были искажены ужасом и страхом. Удушающий запах плавящейся краски и горящих воспоминаний отравлял ноздри и вызывал сухость во рту. Толпа смотрела на то, как загорались занавески, плавилось стекло, и обжигающие оранжево-красные языки пламени вырывались из окон. Существа из мяса выкрикивали слова поддержки и одобрения закованным в желтые доспехи воителям, которые изливали реки воды на огонь, но пламя лишь хихикало и продолжало откусывать все новые и новые куски от здания.

О'акен с легким интересом наблюдала за тем, как огонь ласково прикоснулся к кускам срубленного дерева, заставляя их чернеть и разламываться на части. Она уже видела огонь в древних лесах еще до Раскола, когда пламя прокатывалось по земле, уничтожая все, что оказывалось у него на пути. Тогда

оно не вызывало страха, будучи всего лишь еще одной частью мироздания. Жизнь предшествовала смерти, а смерть – перерождению. В силу причин, которые были ей непонятны, Карен и Сусурраа не разделяли ее нейтральную философию. Вместо этого они выглядели очень расстроенными.

Когда друзья углубились в наблюдающую за пожаром толпу Мяса, Карен, внезапно, вытянула руку и произнесла: "Смотрите, Кент!"

О'акен посмотрела туда. Лицо Кента было полностью черным, и только текущие по нему слезы обнажали скрывающуюся под толстым слоем сажи багровую плоть. Высокий мужчина с расстроенным лицом держал ребенка одной рукой, другой обнимая плечи своей жены. Лица обоих взрослых были обращены к горящему дому. Отец стоит неподвижно, едва дыша. Губы матери дрожали, пока она беззвучно читала молитвы, и ее руки переплетались и сжимались у живота, обнимая утробу.

Внезапно, детский крик разорвал воздух, прорвавшись через трескучий рев и неистовство пламени, чтобы достичь толпы. Подобно предсмертному крику пойманного кролика, он был наполнен ужасом и болью, а затем внезапно затих, оборвавшись прежде, чем стихнуть. Толпа застыла.

На протяжении целого удара сердца, а то и двух, единственным звуком, который раздавался возле пожарища, был смех огня. Затем, какой-то маленький мальчик заплакал, и его всхлипывания чудесным образом вернули собравшихся людей к жизни. Они начали заглядывать друг другу в глаза, надеясь, что кто-то из них сумеет опровергнуть то, что только что произошло, или хотя бы объяснить причину этого. Но ни у кого из стоявших здесь не было ответов. "Бедная девочка..., – шептали они, – бедная девочка...бедная Сара...бедная Сара...Сара...".

Карен всхлипнула и прижалась лицом к боку О'акен. Сусурраа содрогнулся и сделал шаг вперед, а затем, внезапно, принял свой естественный облик, и метнулся в небо. О'акен не знала, что она должна чувствовать или думать. Все произошедшее казалось ей таким непонятным и чужим. Она вспоминала, как лесной народ радовался пожарам, превознося их как символы обновления. Спустя одну луну они вновь засаживали выжженные места новыми саженцами, и это наполняло их сердца радостью. Никогда прежде ей не доводилось видеть, чтобы смерть и разрушения вызвали подобную скорбь. Почему никто не возносил хвалу извечной смене циклов? Почему она не слышала разговоров о новом росте?

Пока она стояла, рассматривая лица людей и пытаясь сообразить, что происходит, неподалеку раздался трескучий голос, который спросил: "Тебе нравится мое творение?"

О'акен сразу же поняла, что этот голос не принадлежал существу из мяса. Она обернулась, чтобы взглянуть на сияющую сущность, облаченную в плоть. Длинные волосы отражали солнечный свет, играя множеством бликов различных оттенков пламени, слитых воедино. Пряди различной длины извивались, явно живя собственной жизнью. Кожа существа отличалась необычным красноватым оттенком, который напоминал постоянный румянец или сильный загар. Мускулистое тело было затянато в черную кожаную одежду, явно оставаясь невосприимчивым к жару солнца. Матово блестящая одежда поглощала свет пожара и красно-синие-желтые вспышки, исходящие со стороны металлических чудовищ. Многие из мясных людей наблюдали за ним, некоторые – открыто, другие – краешком глаза. Красота и угроза, слившиеся в нем, имели странную притягательность, которая привлекала и захватывала внимание едва ли не гипнотическим образом. Самым удивительным, впрочем, были его глаза. Они горели скрытым огнем, страстным и вероломным.

"Это ты сделал это? – тихо спросила О'акен, перейдя на язык стихий, на котором к ней обратился огонь, чтобы ее не слышали существа из мяса. – Зачем?"

Огонь растянул губы в высокомерной ухмылке и ответил: "Потому, что могу". Его взгляд скользнул по телу О'акен с бесстыдной фамильярностью. Он видел ее замешательство, чувствовал вопрос, застывший у нее в глазах, и, преисполнившись тепла, живущего у него в сердце, решил не ограничиваться обычным беспечным ответом. Он издал уверенный смешок и одним грациозным движением перенес вес с одной ноги на другую. "Потому, что я – солимонд, и именно в этом заключается наше предназначение. Мы уничтожаем". Он развернулся, чтобы взглянуть на толпу, и впитать их потрясение и печаль. "Они не понимают, – произнес он. – Раскол заставил их забыть о прежних традициях. Но мы, солимонды, ничего не забыли. И по твоим глазам я вижу, что ты тоже ничего не забыла".

"Я помню, – тихо ответила О'акен, обернувшись, чтобы посмотреть на то, как отец опускается на колени, чтобы заключить жену и сына в объятия и спрятать лицо в их почерневших от дыма и сажи волосах. – Но им больно. Сара сгорела".

Кивнув и постаравшись сделать вид, что он действительно потрясен услышанным, огонь проследил за взглядом О'акен, обращенным к обездоленной семье. "Да, – тихо прошипел он, – это неприятно. Но она была всего лишь еще одним куском мяса. Жир и плоть горят так же хорошо, как и Банальные вещи, за которые они так цепляются – если не лучше". Пожав плечами, чтобы отбросить мысли о своей вине в произошедшем, или же

просто забыть о ней, огонь добавил: "Иногда на войне случаются потери. В конце концов, это война".

"Война?" – сердце О'акен сжало внезапное беспокойство. Она начала подозревать, что ей вряд ли понравится то, что она сейчас услышит.

"Война за свободу, конечно же, – прошипел огонь, явно удивленный вопросом. – Свободу от Мяса. Разве ты не заметила, что они поработили нас? Что они превратили наши дома в парковки, а наши тела – в строительный материал для своих уродливых построек? Они должны научиться уважать нас. Око за око, если ты знаешь, что означают эти слова".

О'акен насупилась, бросив недовольный взгляд на огонь, чувствуя себя все еще слишком неопытной для того, чтобы в полной мере осознать смысл его слов. Ее мысли и чувства пребывали в замешательстве. То, что он сказал, имело смысл. Она видела, как существа из мяса вырубали леса, как уродуют скалы и отравляют воздух и воду. Ничто из этого не было для нее откровением. Зимние тучи уже клубились на горизонте, и она знала об этом. Но как с этим была связана маленькая Сара?

Она посмотрела сверху вниз на Карен, и Дитя прижалось к ней, подняв наполненные слезами глаза, чтобы прошептать: "Я хочу домой". О'акен медленно кивнула, погладив Карен по голове. Когда она вновь подняла глаза, солимонд исчез в толпе.

Позже тем же вечером О'акен достала сверток из розовой фланели, перетянутый фиолетовой ленточкой. Она хранила его все эти месяцы. О'акен спустилась со своего дерева и прокралась в угол двора, после чего выкопала там ямку. В теплой влажной земле она похоронила семя Сары. С огромной осторожностью и заботой она засыпала идеально-белый молочный зуб девочки землей и, как следует, утоптала ее. Ее глубокий деревянный голос наполнил ночь, когда О'акен повторяла старую считалку: "Хоровод вокруг Розы, карман полон лепестков. Пепел. Пепел. Все мы падаем".

На протяжении десяти лет О'акен странствовала по Стране Неисполненных Грез вместе с Сусурраа, стремясь больше узнать о мире, лежащем за пределами ее рощи. Каждый раз, когда она возвращалась домой, О'акен проверяла, не проросло ли семя Сары. Этого так и не произошло. В тот день, когда она сдалась и признала, что этого не произойдет, О'акен наконец-то поняла, как сильно изменился мир.

Она укрылась в своей роще среди незабудок и одуванчиков. Некоторое время она бродила без цели, поглаживая рогоз и расплетая лозы плюща. Она не могла выкинуть из головы образ Сары. В какой-то момент О'акен поняла, что полюбила маленькую девочку. Она полюбила существо из мяса. Она сидела на краю своего дупла и смотрела вниз во двор, вспоминая некогда звучавший там детский смех. Он давно исчез, и его место занял далекий рев металлических чудовищ и хлопанье дверей человеческих пещер. О'акен

пришла к выводу, что солимонд был прав. Шла война. Но огонь также ошибался. Победа не стоила таких потерь, как маленькая Сара.

На следующий день, как будто бы почувствовав, что О'акен нуждается в ней, Карен приехала домой из колледжа. О'акен с удивлением рассматривала прекрасную леди, облаченную в многослойные одежды из воздушного газа и шелка, которые были украшены листьями. Карен носила цвета леса и воздуха в честь друзей своего детства. Они разговаривали с О'акен на траве на поляне большую часть дня. Они делились историями о том, что видели и сделали за эти годы. Они вспоминали о весенних ветерках, белках и пиратах. О'акен рассказала Карен о семени, и признала, утирая текущие по лицу капли древесного сока, что она наконец-то сдалась.

Карен нежно обняла свою подругу, шепча ей на ухо успокаивающие и ласковые слова. "Моя дорогая, - произнесла она с взрослой мудростью и печалью, которая все сопровождает ее, - к сожалению, некоторые вещи никогда не возвращаются".

-

Введение

Вспомни мир, каким он был, когда мы были слишком молоды для того, чтобы не верить в магию, тогда как она каким-то образом верила в нас; мир, где все было живым: реки, деревья, куклы и статуи; мир, где даже у камней были имена.

Ты больше не живешь в этом мире, и прошло очень много лет с тех пор, когда ты последний раз навещал его. Мы все стали старше – в конце концов, даже подменыши стареют – и начали делить мир на живое и мертвое, одушевленное и неодушевленное. По мере того, как мы вырастем, нам становится гораздо легче принимать неодушевленность окружающего мира как данность. В конце концов, почему бы и нет? Ведь вещи не могут говорить и уж тем более двигаться или думать.

На самом деле, это ложь.

Вспомни время, когда у тебя были куклы, начинавшие разгуливать по кукольному домику, когда никого не оказывалось рядом. Когда ты просыпалась и заглядывала в их маленькие комнатки, куклы замирали на новом месте, ожидая, когда ты отвернешься. Объяснялось ли это их застенчивостью или же они попросту не могли ожить, пока ты смотрела на них? Постарайся вспомнить голоса тряпичных животных, плюшевых кроликов и деревянных игрушек. Они постоянно говорили с тобой в те дни, но с тех пор мир изменился, и все тряпичные люди теперь безмолвны как рыбы.

Ты помнишь, как деревья шептались с тобой теплыми летними вечерами, или как тебе почти удалось различить слова в журчании ручья? Даже летний ветер скрывал в себе тайны, которые было запрещено обсуждать, тайны, звучавшие чарующей музыкой где-то вдаль, заставляя тебя вновь и вновь прислушиваться к его песне. А затем, вспомни эти камни, которые, если посмотреть на них с нужного угла, казались очень похожими на человеческие фигуры... настолько, что казалось, будто бы они в любой момент могут встать и уйти в закат.

Книга, которую ты держишь в руках, повествует об этом мире и том, что происходило в нем, когда мы повернулись к нему спиной. Некоторые из озер и камней выросли, став духами и маленькими богами, голоса которых теперь звучат в лесах и потайных, священных местах. Некоторые из твоих кукол тоже выросли и теперь называют себя Манекенами и автоматами. У них не так уж много свободного времени, ибо они ведут свои собственные войны и пытаются ответить на терзающие их вопросы. У них есть свои собственные дворцы, где они творят свою магию. Теперь они живут своей собственной жизнью.

Это тайный, странный, но, в то же время, прекрасный мир. Его обитатели скучают по нам так же сильно, как мы

скучаем по ним. Более того, они питают не меньший интерес к человеческим сердцам и душам, чем мы, в свое время, питали к отдельным частям кукол и древесным стволам.

Линейка **Подменыши: Греза**, как и все великие истории, построена вокруг своего уникального конфликта. Этот конфликт представляет собой борьбу Гламура и Банальности, простолюдинов и Аристократов, а также представителей различных китов, каждый из которых вносит свою долю беспорядка и непосредственности в жизнь Мира Осени. В свою очередь, Неодушевленные вынуждены искать способ решения не менее, а то и более далеко идущих и сложных конфликтов. В отличие от мимолетных противостояний Китэйнов, конфликты Неодушевленных могут продолжаться года, десятилетия и даже века. В то же время, политические отношения Неодушевленных нередко с пугающей быстротой переходят в состояние войны – особенно, если в них вовлечены солимонды.

Отыгрывая Неодушевленного, вам необходимо помнить о том, что это абсолютно чуждые существа, в которых нет ничего человеческого. У них нет предыстории, связанной со знакомым и привычным для нас миром, которая нередко используется в качестве точки отсчета у других линеек. Неодушевленные могут принимать человеческие облики, напоминающие внешне соблазнительных женщин или здоровенных мужчин, но даже в лучшем случае они остаются лишь отдаленно похожими на людей гуманоидами.

Неодушевленные смотрят на мир сквозь линзы своих Империй, поддерживая при этом гораздо более тесную связь с Грезой и королевствами фей, нежели даже Ши. Могущественная магия делает их очень странными, непредсказуемыми и исключительно подверженными Банальности, которая правит современным миром.

Как использовать эту книгу

Книга **Неодушевленные: Тайный Путь** предоставляет игрокам и Рассказчикам всю необходимую информацию о существовании множества неведомых ранее духов фей, которые отказались возвращаться на Аркадию во время Раскола, но, в то же время, не захотели проходить Ритуал Пути Подменыша, чтобы принять человеческий облик. Вместо этого, они стали частью природных явлений и объектов, связанных с их филами и наполненных Гламуром, чтобы остаться на Земле, сохранив привычный облик.

В силу того, что описанные здесь Неодушевленные предназначены для использования не только Рассказчиками, но и игроками, вы найдете здесь огромное количество информации

о Застывших и их образе жизни, которого должно быть достаточно для того, чтобы проводить хроники для **Подменышей: Грезы**, полностью посвященные Неодушевленным. Необходимые рекомендации, связанные с организацией и проведением подобных хроник, также включены в эту книгу.

Большая часть материалов, представленных в книге **Неодушевленные: Тайный Путь**, написана от лица обитателей Мира Тьмы. В силу того, что среди них встречаются как беспомощные смертные, так и подменыши, облаченные в человеческое "Мясо", и сами Неодушевленные, некоторые разделы могут показаться противоречивыми или необычайно запутанными, но это единственный способ найти верную дорогу в лабиринте безумия. Возможно, именно благодаря этому тайны самого загадочного из народов фей наконец-то будут раскрыты, не претерпев в ходе этого необратимых изменений.

Содержание

В художественном прологе, который называется "Зубная фея" и открывает эту книгу, вы уже познакомились с одним из исследователей мира Неодушевленных.

Глава первая: Забытые Дни содержит краткий обзор мира Неодушевленных, включая его тайную историю, которая началась задолго до возникновения человечества и продолжается по сей день в тех местах, до которых нам нет дела.

Глава вторая: Империи Неодушевленных посвящена основным разновидностям доживших до наших дней стихийных духов и Созданий Ремасла, которые обитают в Море Тьмы. В этой главе также повествуется о том, что Неодушевленные унаследовали от своих предшественников великое множество древних традиций, изысканных обычаев и могущественных магических ритуалов, которые ничуть не уступают всему, что было создано Китэйнами.

Глава третья: Таксономия Тайн описывает разнообразные филы (или киты) Неодушевленных.

Глава четвертая: Создание Себя содержит специальные правила создания персонажей, предназначенные для отыгрыша самых распространенных китов или фил Неодушевленных, включая набор новых Достоинств и Недостатков, подробное описание двух констант Неодушевленных, – Поляны и Ремасла (Благого и Неблагого Дворов Неодушевленных) – Жеу (Обличий), и их влияния на игровой процесс, а также другую важную информацию.

Глава пятая: Тайны Камней повествует об уникальной природе существования Неодушевленных и том, как оно отличается от жизни большинства подменышей. В частности, эта глава посвящена положительным и отрицательным

сторонам Неодушевленных, как, впрочем, и основным принципам своеобразных взаимоотношений Неодушевленных с их материальными телами или Оболочками.

Глава шестая: Искусства Неодушевленных описывает подробности того, как Неодушевленные взаимодействуют с магией и Гламуром. Древние Искусства или "тайны" Дворов Неодушевленных также описаны здесь и, при условии незначительных видоизменений, вы с легкостью можете приспособить их для использования другими феями. Помимо этого, в данной главе рассматриваются другие вопросы, подобные краткому разбору особенностей разумных Сокровищ, и той роли, которую Королевства Гламура играют в Грезе.

Глава седьмая: Танец Света и Тени посвящена разбору отыгрыша Неодушевленных с точки зрения Рассказчика. Вы найдете здесь идеи хроник и рекомендации по использованию Неодушевленных в других играх по Миру Тьмы. Кроме того, в этой главе описываются дополнительные правила и некоторые исторические периоды, как, впрочем, и образцы персонажей, которые могут использоваться как Рассказчиком, так и игроками.

Приложение: Образцы персонажей содержит шесть образцов персонажей, которые могут использоваться для быстрого входа в игру или же в качестве источника вдохновения для создания собственного героя.

Лексикон

Книга **Неодушевленные: Тайный Путь** использует ряд новых терминов, которые вряд ли знакомы большинству Рассказчиков, занимающихся линейкой **Подменыши: Греза**. Определения некоторых из них представлены ниже.

Дрема (Slumber) – Период времени, который Неодушевленные проводят дремлющими в своих Якорях.

Жеу (Jeu) – Нечто, напоминающее Обличья Китэйнов. Определяет продолжительность времени, которое Неодушевленный остается пробужденным.

Забытье (Somnolence) (или Долгая Дрема) – Ситуация, когда Неодушевленный Дремлет на протяжении очень долгого времени. Во время Раскола практически все Неодушевленные погрузились в Забытье.

Застывшие (Sessile Ones) – Имя, использующееся Китэйнами по отношению к Неодушевленным.

Идущий-в-Оболочке (Husk-riding) – Имя, использующееся по отношению к Неодушевленным, которые находятся в своих Оболочках.

Медленные Империи (Slow Empires) – Империи Неодушевленных. Всего существует шесть Империй: огня, воздуха, камня, воды, дерева и Ремасла.

Мясо (Meat) – Смертные, а также подменыши, которые принимают человеческий облик.

Обличье Грезы (Dreamform) – Этот облик Неодушевленный принимает тогда, когда покидает свою Оболочку.

Оболочка (Husk) – Наиболее распространенное название Фасада.

Осколки (Slivers) – Искусства Неодушевленных.

Создания Поляны (Gladeling) – Неодушевленные, Якорь которых все еще является природным, и не был произведен с помощью Ремасла.

Создания Ремасла (Krofted) – Все, что было создано человеческими руками. Также используется по отношению к Неодушевленным, которые предпочитают Оболочки, созданные смертными: Манекенам, големам и так далее.

Стеклянный Круг (Glass Circle, The) – Организация Китэйнов, которая изучает Неодушевленных.

Страна Неисполненных Грез (Land of Unfulfilled Dreams) – Мир Осени.

Фасад (или Фасад Плоти) (Facade) – В сущности, это смертное обличье Неодушевленного. Фасад представляет собой облик, который Неодушевленные принимают тогда, когда хотят пообщаться со смертными или подменшами.

Фила (Phyla) – Кит Неодушевленных.

Якорь (Anchor) – Хотя эти места во многом напоминают фригольды Китэйнов, каждое из них поддерживает персональную связь с одним из Неодушевленных. Если Якорь Неодушевленного будет уничтожен или испорчен, этот Неодушевленный умрет. Якоря могут существовать как в обычном мире, так и в Грезе.

Глава первая: Забытые Дни

Да, верно: я о грезах говорю,
Исчадиях незанятого мозга,
Из ничего зачавшихся в пустой
Фантазии. Она эфира тоньше
-Уильям Шекспир, "Ромео и Джульетта"

Я впервые осознал, что Застывшие пытаются связаться со мной после того, как заметил, что мое имя все чаще начинает упоминаться в граффити в подземке. Конечно же, к тому моменту я уже привык, что ко мне обращаются без лишних церемоний, но затем появился этот анонимный слоган, нарисованный краской на стене – вы, наверное, уже оказывались в подобной ситуации – и я осознал, что когда тебе сообщают об этом настолько открыто, ты чувствуешь себя абсолютно по-другому. Невнятные загадки и кажущиеся пророческими совпадения попросту меркнут в сравнении с фразой "Мартин, Мы, Камни, Должны Говорить". Особенно, когда эти послания исчезают со стен и начинают проступать мозаикой в каждой плитке туннеля подземки на каждой станции, куда меня в течение этих недель забрасывала судьба. В конце концов, это уже не ласковый намек в форме "случайных совпадений", а жестокая попытка принуждения к действию.

К сожалению, они забыли обеспечить меня какими-либо указаниями на время или место, в котором "Мы, Камни" собираются "Говорить". Некоторые могут сказать, что это связано с традиционной склонностью гломов не утруждать себя дурацкими графиками встреч или расписаниями, составляемыми эфемерным Мясом, но я думаю, что это было вызвано их стеснительностью. Им ведь не хочется, чтобы каждый опаленный алхимик и фанат Мика Джаггера, живущий в этом городе и способный прочитать надпись на стене, приперся на интервью, в ходе которого Камни планируют раскрыть парочку своих сокровенных тайн, не так ли? И потому я ждал, чтобы они связались со мной, пользуясь подземкой гораздо чаще, чем мне, в действительности, требовалось, чтобы предоставить им возможность, которой они могли бы воспользоваться. Гломы всегда предпочитали находиться поближе к своему дому, и я чувствовал, что они предполагают, что то же самое относится ко мне.

Где-то через месяц, мне пришлось пожинать плоды своего великодушия, когда я возвращался домой поздно ночью, и они сели в поезд на одной из остановок Музейной Мили. Двери открылись и три глома – или, если быть более точным, глом и два голема – вошли и сели прямо передо мной. Я мог даже не прислушиваться к похрустыванию Оболочек големов при

ходьбе, так как одного взгляда на них хватило бы для того, чтобы понять, что именно они были теми Камнями, с которыми мне требовалось побеседовать. Это было настолько очевидно при первом же взгляде на их белые глаза, лишенные зрачков, и высеченные из камня волосы, напоминающие о кукле Кене, что я одновременно испытал предвкушение и жалость, вызванную их большими, бесформенными куртками и тяжелыми перчатками. Неуклюжая одежда – это символ отчуждения големов от мира Мяса, так как большая их часть демонстрирует полное неумение замаскировать свою истинную природу, чтобы хотя бы ненадолго сойти за своего в человеческих толпах, разгуливающих за пределами их музейных владений – они попросту не понимают, что если трое мужчин заходят в вагон, и один из них является Авраамом Линкольном, второй – четырехфутовым херувимом, а последний не только может похвастаться девятифутовым ростом, но и подозрительно напоминает произведение Родена, то все широкополые шляпы города не смогут спасти их от чрезмерного внимания к их персонам.

Неудивительно, что они так редко выходят в мир.

Глом, по крайней мере, был традиционно изящным представителем своего народа. Достаточно точное соблюдение человеческих пропорций, как всегда большие, лакированные кожаные туфли, черный сюртук. Конечно же, он носил перчатки, но в том, как он стягивал их, чувствовался определенный стиль. Даже тот факт, что его рост равнялся приблизительно девяти футам, и, если бы он состоял из мяса, то весил бы не менее 300 фунтов, работал на пользу его Фасада. Он всего лишь казался очень большим и мерзким лысым мужиком.

"Куда вы направляетесь, ребята?" – спросил я его, предположив, что он является мозгом этого маленького отряда.

Он тихонько фыркнул, издав звук удовлетворения, вызванный чем-то смешным, что родилось в его каменной голове. "Мы никуда не спешим".

Я коротко мигнул. Авраам Линкольн и херувим отошли к дверям вагона, заняв выжидающую позицию и внимательно наблюдая за тем, чтобы никому не пришло в голову нас подслушать. В свою очередь, мы с гломом начали говорить, пока поезд продолжал носиться туда-сюда через скальные породы, лежащие под городом. Я не знал, зачем они взяли с собой Родена, но решил не спрашивать – возможно, им понадобилась грубая, физическая сила или же он просто заскучал в той галерее скульптуры, из которой они выволокли его этой ночью.

Как оказалось, глом – "называй меня Крис" – был одним из последних настоящих мастеров искусства изготовления и восстановления Оболочек. Большинство Неархитекторов знают

об Оболочкотворчестве достаточно немало, но Крис был первым, кому удалось проговорить со мной об этом целую ночь.

Природа Неодушевленных

Будучи капризными существами, которые, вдобавок к этому, не лишены своеобразного чувства юмора, духи фэйри гипотетически способны вселиться во все, что угодно, что они нередко доказывали до того, как Раскол разорвал связь между мирами. Скалы, куклы, скрытые водопады, мечи, доспехи, жирафы, филодендроны, покрытые патиной статуи – причуды порождений Грезы в том, что касалось их внешнего облика, были практически безграничны и выходили далеко за пределы банального вселения в тела человеческих детей.

Все, что существовало в мире в те далекие времена, в один прекрасный момент могло стать частью Грезы, в силу чего все сущее обладает – или обладало – потенциальной возможностью ожить. Хотя мир с тех пор очень сильно изменился и многие его обитатели забыли, что такое мечтать, некоторые из малоизвестных составляющих мироздания до сих пор помнят об этом. Эти сосуды Грезы сумели выжить в скрытых уголках и потайных анклавах Мира Осени, помня о тех далеких днях, когда каждый водопад мог говорить, а каждый инструмент обладал собственным разумом.

Это Неодушевленные, последние потомки Великих Медленных Империй, о былом величии которых на Земле теперь напоминают только безмолвные и безжизненные руины. Даже для большинства подменышей эти создания являются не более чем мифом, слишком удивительным для того, чтобы существовать на самом деле.

История Неодушевленных, написанная графом Тревором Альдредом из Дома Эйлунд

История Неодушевленных или же Застывших, как их достаточно неточно называл мой ментор, представляется одновременно захватывающей и разочаровывающей. Подобно истории любой забытой расы, она, в лучшем случае, состоит из отдельных фрагментов, в результате чего мы вынуждены получать большую часть информации о ней из вторых рук и не самых надежных источников. Вы можете задаться вопросом, как мне удалось узнать так много об этих существах – или, по крайней мере, о том, что о них рассказывают. Если бы я начал рассказывать об этом, то мне понадобилась бы целая неделя спокойных, зимних вечеров, наполненных удивительными историями, но, впрочем, я подозреваю, что вас все же больше интересует нечто иное. Достаточно сказать, что в те дни, когда

нам еще были рады на этой земле, я сделал изучение этих существ своей страстью – хобби, в данном случае, представляется мне не совсем подходящим словом. Я узнал множество их секретов, преодолел бесчисленные испытания, и, спустя тысячу летних солнцестояний, начал понимать их природу. После моего возвращения, эта страсть оказалась настолько сильна, что выжгла из моего разума окутывающие его Туманы, и я начал улавливать первые проблески прошлого, живущего в моем сердце. Как только я понял, откуда нужно начинать, я начал заново открывать для себя древние тайны Неодушевленных. Информация, которой я хочу поделиться с вами, стала результатом долгих лет изучения древних томов, дружбы с недавно проснувшимися Неодушевленными и случайных отзвуков древнего знания, доносившихся из дальних уголков моей души. Это не та информация, которую вы можете узнать из сплетен, расцветающих буйным цветом при дворах Дома Фиона, и потому, мои добрые читатели, отнеситесь к ней с должным почтением. Но, впрочем, мне пора начинать мой рассказ...

Бесконечная Война

Складывается впечатление, что другие Неодушевленные питают древнюю неприязнь в отношении представителей Империи Огней, обвиняя их в том, что они предали всех Неодушевленных и развязали Войну Сотворения. Я не уверен в том, насколько правдивы подобные утверждения, и, хотя Война Сотворения началась с укрощения смертными огня, у меня сложилось впечатление, что первые семена раздора были брошены в землю еще тогда, когда души фей не были ограничены каким-то одним обликом. Не мог ли первый обладатель великого дара пламени быть одним из нас – огненным танцором, дриадой или даже вами или мной? Возможно, мы никогда этого не узнаем, и я осмелюсь сказать, что это не имеет такого уж большого значения – каковой бы не была истинная история тех времен, я твердо уверен в том, что преследование благородных солимондов является бессмысленным и лишает всех фей светоча надежды, рассеивающего мглу приближающейся Зимы.

Мифическая Эра

Я ветер, несущийся над морем, я волна в океане...
Я могу изменять свой облик, подобно богу.
-Черная Книга Карматена

В те дни, когда грезы и реальность были одним целым, все существовавшие облики были весьма непостоянными. Духи

народа фей были такими же различными, как и сами грезы. В те древние времена мы могли стать всем – или ничем – просто пожелав этого. Жизнь могла быть сотворена в мгновение ока, или же, если быть более точным, она могла возникнуть из всего, чего только угодно.

Но время шло, и я полагаю, что тот факт, что мы начали замечать его ход, был первым предупреждением нам. Конечно же, даже тогда природа подчинялась своим величественным циклам, циклам дня и ночи, зимы и лета, но в те далекие дни все изменения ограничивались лишь самыми основоположными трансформациями. Когда мир вышел за пределы этих циклов, все начало изменяться. Сначала, феи не обращали на это внимания, пока, в конце концов, хижины не сменились деревнями, а деревни не сменились городами. Внезапно, мы столкнулись с Разъединением. Греза и смертные земли удалялись друг от друга весьма неспешно, но этот процесс был уже необратим. Свободные духи, оставшиеся в мире смертных, должны были сделать выбор – некоторые привязали себя к почти человеческим телам, став фэйри смертных легенд; другие избрали для себя удивительные творения природы, в которых они могли отдохнуть и найти пристанище, став теми, кого мы называем Неодушевленными. Хотя Неодушевленные обрели постоянные обличья, эти обличья, тем не менее, оставались очень различными. Бесчисленные филы основали величественные державы, известные, как Медленные Империи. Эти империи всегда были слишком сложными, слишком громадными и слишком чуждыми для того, чтобы мы смогли осознать их суть, не говоря уже об обычных смертных. Тем не менее, именно сложность этой великой загадки и привлекает меня. Возможно, они были чем-то похожи на нас и у них были свои дворы, празднества и церемонии. Я верю, что жизнь в Медленных Империях была гораздо более первозданной, чем может показаться нам. Эти Неодушевленные были неразрывно связаны с великими циклами и, возможно, главной их целью было отсрочить любые изменения, которые могли угрожать этой связи.

Корабль Четырех Сезонов

Одним из величайших сокровищ фей древности был Корабль Четырех Сезонов. Внешне очень напоминающий драккар викингов, он был наделен силой управлять пятью стихиями, дарованной ему Неодушевленными. Конар из Дома Дугал лично присматривал за строительством корабля, но именно Кирия Искательница Клятв из Дома Гвидион совершила путешествие во владения правителей пяти Империй, заключив договоры о помощи с каждым из них. Этот корабль мог беспрепятственно передвигаться по воде; более того, в течение некоторого времени он также мог путешествовать по земле –

через скалы и деревья, по воздуху, и даже сквозь огонь. Для управления кораблем требовался всего один человек, но в жилах этого капитана обязательно должна была течь благородная кровь. За право обладать этим кораблем велись беспощадные войны, ибо многие принцы и короли (как из числа смертных, так и из числа фей) желали завладеть им, и не зря – только представьте себе пользу от корабля, который мог путешествовать по суше, вдали от любого порта и реки, и даже пересекать горы!

Хотя Корабль Четырех Сезонов упоминается в нескольких легендах фэйри, его окончательная судьба покрыта мраком. В одной из историй говорится, что он был уничтожен во время защиты исчезающего троада, тогда как другие легенды утверждают, что он уплыл в Аркадию. Согласно третьей версии, которую я нахожу наиболее вероятной, капитан этого корабля нарушил один из священных запретов – который мог быть чем угодно, начиная необходимостью возвращать корабль в морские воды на исходе дня, и заканчивая недопустимостью его применения в ходе Войны Сотворения – в силу чего корабль разлетелся на куски, когда представители каждой из Империй забрали те его части, которые по праву принадлежали им.

После Разъединения

Смертные, как правило, демонстрируют исключительную недалекость и слепоту в отношении того, что они не желают видеть. Тем не менее, в те древние дни Греза еще не настолько отделилась от Мира Осени, и сам Мир Осени не оказывал на нее такого сокрушительного воздействия, как сейчас. Даже после Раскола, существа, известные нам под именем химер, оставались для смертных такими же реальными, как и для нас. В те далекие времена мы принимали человеческое обличье только из праздного любопытства и ради собственного увеселения; когда мы сбрасывали иллюзию плоти, смертные оказывались поражены нашей ужасающей красотой, и при этом нам не приходилось страдать от пока еще слабой Банальности.

Хотя Неодушевленные предпочитали скрываться от человеческих глаз, смертные ощущали их присутствие. Некоторые из Застывших становились священными покровителями племен, живущих неподалеку от их Якорей. Хотя многие Неодушевленные с безразличием относились к вниманию смертных, другие Застывшие наслаждались странными, но от этого не менее занимательными ритуалами, которые устраивали их "последователи", желая умиротворить и порадовать своих богов. Некоторые из этих фэйри сознательно начинали играть уготованную им роль, что могло быть вызвано как альтруизмом, так и прагматизмом – в конце концов, никому бы не пришло в голову срубить священную рощу, и периодически происходящие незначительные чудеса позволяли

без труда поддерживать религиозное рвение последователей. Поговаривают, что многие мегалитические круги Европы были построены по просьбе (или, возможно, приказу) некоторых из первых Созданий Ремасла, принадлежащих к Империи Камня. Некоторые из моих смутных воспоминаний подсказывают мне, что, вне зависимости от его значения для чародеев, Изменяющих Облик, Китэйнов или смертных, Стоунхендж, в первую очередь, был одним из первых величественных Якорей приверженцев Ремасла.

Хотя Разъединение отделило Застывших от всех остальных фей, некоторые связи между нашими народами все равно сохранились. Периодические союзы и нередкие споры и разногласия, возникающие между феями и Неодушевленными, часто заставляли нас вспоминать о существовании друг друга. Некоторые из величайших мудрецов моего Дома посещали владения Бездонного Народа, Обитателей Выси, Гранитных Правителей и даже Владык Пламени, стремясь прикоснуться к давно забытой мудрости. Те из них, кому удавалось вернуться (к сожалению, таковых было не так уж и много) высоко почитались среди наших сородичей; даже сейчас, когда наступила Осень нашего мира, мы помним великие деяния Весенней Эры, связанные с именами Кирии, Элбанаона, Тирииссы и легендарной героини, именуемой Каприаной, моей бывшей наставницы, которая была знакома с самой Эйлуэнд. Каприана всегда питала особую любовь к соленому запаху морского бриза, и только на покачивающейся корабельной палубе ей дано было обрести истинный покой. Она была одним из первых представителей моего народа, кто отважился погрузиться в глубины, чтобы узреть безграничное величие Бездонного Народа, и кому удалось вернуться обратно, сохранив свой разум ясным.

Неодушевленные сыграли немалую роль в нашей истории, отражением чему служат песни и легенды, пускай даже многое в них оказалось изменено и искажено, и потому истина в них сокрыта настолько глубоко, что ее вряд ли когда-нибудь удастся извлечь на поверхность. К примеру, как вы думаете, кто оберегал легендарный Эскалибур, пока великий Артур был еще ребенком? Кем был тот камень, который столь надежно удерживал в себе меч? Кем была Владычица Озера? Столько обрывков легенд Неодушевленных лежит у нас прямо под носом, а мы даже не замечаем их.

Спонтанное возникновение

Когда Мифическая Эра на Земле завершилась, и Греза свернулась, подобно древнему свитку, мир изменился, и многие из его древних аспектов оказались оторваны друг от друга. Среди явлений, которым суждено было оказаться в категории невозможного в этом новорожденном мире – нашем мире, Мире

Тьмы – оказалось спонтанное возникновение живых организмов из неживой материи.

Во времена Мифической Эры все сущее содержало в себе семена жизни, и, при наличии соответствующих условий, могло обрести жизнь. К примеру, сыр мог достаточно быстро превратиться в массу червей, если кто-то оставлял его в теплом месте. Это не были отвратительные личинки, известные ныне живущим; вместо этого, они принадлежали к исчезнувшему в Мире Яви виду, представители которого, будучи пойманными и приготовленными надлежащим образом, даровали тем, кто употреблял их мясо, способность понимать язык зверей.

Речная вода даровала жизнь необычным рыбам с коронами на головах, тогда как океанский бриз рождал целые стада удивительных лошадей. Камни вынашивали в себе змей, или же, будучи подготовленными в соответствии со строгим набором инструкций, могли стать живыми магическими существами, с виду напоминавшими человеческих детей. Все эти существа вымерли в силу естественных причин, так как условия, при которых они могли появиться на свет, теперь представляются чем-то невообразимым.

В дни Осени этого мира жизнь вынуждена развиваться в соответствии со строгим набором правил и предписаний, число которых весьма ограничено. Теперь живое больше не может спонтанно возникать из неживого. Разделение между живым и неживым стало гораздо более ощутимым, в силу чего Неодушевленным оказалось уготовано место в весьма узком ложе парадоксов и невероятных феноменов.

Война Сотворения

Вскоре после Разъединения на Медленные Империи обрушилась Война Сотворения. Тем не менее, ее первоосновы были заложены предательством солимондов, которое свершилось задолго до Разъединения. Это произошло тогда, когда порождения пламени научили смертных управлять огнем и, тем самым, даровали им возможность контролировать других Неодушевленных. Дерево горело, вода выкипала, металл плавился и изменялся под ударами молота, позволяя смертным, в свою очередь, раскалывать скалы и вырубать леса. Сначала смертные использовали полученные знания мудро. Тем не менее, с течением времени они начали применять эту силу более безжалостно, используя приобретенные знания для того, чтобы поработать других Неодушевленных. Основной причиной войны стало следующее: Неодушевленные, чьи Якоря пребывают в естественном состоянии (к примеру, в обличье гранитной скалы) обладают абсолютно иным темпераментом, чем те, Якоря которых были созданы или изменены человеческими руками (например, если речь идет о каменном блоке в стене собора). Я могу предположить, что, отчасти, эти

отличия напоминают различия между Дворами, присущие обществу Китэйнов.

Как бы то ни было, эта борьба за власть продолжается и по сей день, и складывается впечатление, что Неодушевленные, принадлежащие к числу Созданий Ремасла, постепенно выигрывают эту битву. Некоторые пароземы, с которыми мне довелось встретиться, даже утверждали, что многочисленные поражения Созданий Поляны в Войне Сотворения и послужили одной из основных причин Раскола.

Магические узы

Представители Традиции Вербена, являющиеся современными продолжателями традиции древней Викки, поддерживают прочные связи со многими представителями Медленных Империй. Священные места Вербены – особенно, рощи, источники и каменные круги – нередко оказываются Якорями. Хотя большинство Неодушевленных в ходе Междуцарствия пребывало в Дреме, многие из них сохранили смутное представление о том, что происходило вокруг них, и помнят заботу и уважение со стороны наследников древних ведьм и колдунов. После пробуждения эти Неодушевленные выразили им свою признательность и принесли обеты вечной дружбы многим хранителям их Якорей. Любой ковен может только мечтать о подобном защитнике.

– Ваштия, чародейка-Вербена

Раскол

И это новый мир, созданный Порядком.
– Майкл Муркок, Буреносец

Раскол стал ужасной катастрофой для нашего народа, но для Неодушевленных он оказался еще страшнее. Если на Китэйнов шторм обрушился в течение нескольких лет, то Застывшие впервые ощутили холод Зимы за много десятилетий до нас. Они попытались предупредить нас о том, что приближается, но мы были глупцами, и потому не обратили внимания на их слова. По мере того, как все больше и больше дриад погружались в Дрему, и водяные танцоры исчезали, подобно морской пене, рассеиваемой ветром, мы все чаще вспоминали о темных знамениях, но не делали ничего. Истинная степень угрожающей нам опасности ускользала от наших глаз, пока вокруг нас не начали рушиться троды.

Когда аристократия вступила на долгую дорогу, ведущую в Аркадию, пытались ли Неодушевленные последовать за нами? Я не уверен в этом, так как, невзирая на то, что они могли покинуть владения смертных с такой же легкостью, как и мы,

Застывшие были слишком сильно привязаны к своим Якорям в психологическом и духовном плане. Я говорю так потому, что видел, как дриады, живущие посреди бескрайнего леса, отказывались покидать свои священные рощи, предпочитая, вместо этого, наблюдать за тем, как их дома гибнут в огне или под ударами топора, сокрушающего их любимые деревья.

Нет, я твердо уверен в том, что большинство Неодушевленных оставались со своими Якорями до тех пор, пока их не поглотила Дрема. Недавно пробудившийся глом поведал мне историю, которая слишком часто повторялась в те дни, не считая, конечно же, незначительных деталей, которые могли отличаться. Якорь этого глома находился на вершине холма, который венчал собой замок, бывший местным фригольдом. Вскоре после того, как последний из тродов закрылся, крошечная группка простолюдинов собралась вокруг холма, подобно бродягам, жмущимся зимой к костру в отчаянной надежде согреться. Они делали все для того, чтобы защитить и поддержать глома, и он, в свою очередь, защищал их. Но когда Очаг фригольда начал затухать и, в конце концов, умер, их дружба стремительно увяла. Простолюдины разбежались в разные стороны, подобно крысам, бегущим с тонущего корабля, и одинокий глом погрузился в Дрему.

Междущарствие

В тех вопросах, которые касаются истории фей в период, иногда именуемый Эпохой-без-Короля, я, как вы сами понимаете, нахожусь в несколько незавидном положении. Мои источники информации, которые и без того не отличались чрезмерной разговорчивостью, хранят угрюмое молчание, когда речь заходит об этом мрачных временах. Хронист-сатир, именуемый Малахи, утверждает, что все Застывшие в это время погрузились в Дрему. К сожалению, многие из этих существ ушли еще дальше во тьму, и оказались навсегда утраченными для нашего мира. Конечно же, я подозреваю, что периодически некоторые из них пробуждались – во всяком случае, Застывшие не утверждают обратного – но мне кажется вполне разумным предположить, что в течение этого периода Неодушевленные практически не соприкасались с феями, которые остались в Мире Осени. У меня сложилось впечатление, что после нескольких столетий тьмы большинство простолюдинов забыло о существовании Застывших. Достаточно любопытной выглядит информация об этом периоде, которая поступила ко мне от Повелительницы Имен – или волшебницы, как они сами предпочитают себя называть. Она именовала себя Ваштией и продемонстрировала немалую осведомленность в области древних знаний, связанных с феями. Некоторые из Повелителей Имен – в особенности те из них, кто были связаны с Орденами Вербена и Меренита – помнили и защищали Якоря,

как только могли, невзирая на то, что сами нередко становились объектами охоты. Да, это были мрачные времена, когда Банальность преследовала нас на черном коне из железа и пара, стремясь навсегда положить конец существованию нашего рода.

Невзирая на помощь со стороны неожиданных союзников, промышленная революция очень сильно сказалась на Неодушевленных. Священные рощи вырубались, чтобы обеспечить топливом заводы, выбрасывающие сажу и копоть в небо, откуда потом проливались ядовитые дожди. Из человеческих шахт и городов расползалась смертельная отравка. Утратив свои Якоря, слишком многие из оставшихся на Земле фей вернулись в глубины Грез, или куда еще они могли вернуться, оказавшись навек утраченными для Мира Яви. Многие Якоря Созданий Поляны подверглись человеческому воздействию и стали частью сил Ремасла; можно сказать, что самые страшные удары, обрушившиеся на воинов Поляны в ходе Войны Сотворения, оказались нанесены не их противниками, а обычными людьми.

Воссоединение

Те Неодушевленные, которые находились в Дреме, практически сразу же ощутили на себе последствия Воссоединения. Некоторые простолюдины рассказывали мне о странных сотрясениях и подземных толчках возле древесных рощ или водоворотах и вихрях, которые появлялись внезапно и так же внезапно исчезали, удивляя их, но, при этом, не причиняя какого-либо вреда. История, которую поведал мне Малахи, является далеко не такой драматичной, хотя это не делает ее менее удивительной. Впервые он увидел Неодушевленного, когда был еще ребенком (как по меркам смертных, так и по меркам фей). Это было в ночь перед высадкой на Луну, которая знаменовала собой начало Воссоединения. Он лежал на травянистом холме, представляя себе чудесный маленький корабль, вращающийся вокруг Луны, и, внезапно, услышал низкий, глухой рокот. Здоровенный камень, который лежал рядом с ним, на мгновение принял форму грубого подобия человеческого лица, продолжая изменяться и издавая громкий скрежет и хруст. Затем, он заговорил, и его речь была глухой и медленной, подобно звуку сдвигающейся тектонической плиты, и молодой сатир сумел разобрать всего два слова: "Они идут". На следующий день мы вернулись.

Война Соответствия

У нас есть все основания утверждать, что Неодушевленные не оказали решающего влияния на ход

Возрождения (больше известного как Война Соответствия); лишь немногие из них пробудились к этому моменту, и лишь ничтожная часть бодрствующих Неодушевленных пожелала принять участие в этих событиях. Возможно, именно поэтому большинство Китэйнов считает, что Неодушевленные продолжают пребывать во власти сна.

Пламенные солимонды всегда были первыми в бою, и это противостояние не стало исключением. Вскоре после начала войны горсточка этих существ прославилась как идейные вдохновители армий, поддерживающие боевой дух разуверившихся воинов и иногда даже сражающиеся в первых рядах, увлекая за собой войска взмахами клинков или знамен. Леди Тесса Нириан, мой добрый друг, готова подтвердить, что эти благородные воители оказывали немалое воздействие на боевой дух простолюдинов. Словами ободрения и вдохновляющими песнями солимонды сумели объединить разгромленный отряд повстанцев, выступив в качестве арьергарда отступающих войск. Этим доблестным воителям удалось отбить несколько атак превосходящего их числом и вооружением отряда отборных рыцарей-Ши. Тесса не без уважения отмечала, что в тот день простолюдины стояли насмерть, удерживая мост до последнего человека. Тем не менее, эти отважные и доблестные воители обычно становились соблазнительными целями, и к концу войны в рядах сражающихся армий не осталось практически ни одного солимонда.

Если солимонды вступили в бой первыми, то гломы одними из последних включились в военные действия; они с энтузиазмом решили последовать договоренностям, заключенным много тысячелетий назад, но в их понимании "энтузиазм" означал, что война оказалась практически выиграна прежде, чем Тяжелые Люди сумели оказать какое-либо влияние на ее ход. Леди Нириан утверждает, что видела, как существо, с виду напоминавшее глома, помогло юному Дэвиду Ардри бежать из Нью-Йорка. Она также видела бледно-серую фигуру с рублеными чертами лица, удерживающую баррикаду, невзирая на то, что целых четыре фейских чародея обрушили на нее всю ярость Искусства Изначальности. Вполне возможно, что именно гломы передали Ардри Калибурн, но сам Высокий Король никогда не распространялся по этому поводу.

Я не могу сказать наверняка, принимали ли участие в этом конфликте куберы. Я помню слухи о том, что погрузившаяся в Дрему дриада занималась контрабандой оружия, но мне до сих пор неизвестно, насколько правдивыми были эти рассказы.

Что же касается других Неодушевленных, то следует отметить, что пароземы принимали активное участие в войне, в основном исполняя обязанности разведчиков и посланников. Тем не менее, Китэйны, которые сражались вместе с ними,

довольно быстро научились относиться к своим союзникам с крайней осторожностью, так как сильфы демонстрировали отвратительную привычку менять стороны без предупреждения или же попросту исчезать в разгар разведывательной миссии. Я имел счастье (или несчастье) работать с этими непостоянными существами (мне кажется неверным утверждать, что я "командовал" ими) в ходе кампании при Шенандоа, и должен сказать, что информация, которую они предоставляли, едва ли стоила вреда, который они при этом наносили.

Легче всего было договориться с манекенами, из которых получались прекрасные шпионы и телохранители. Противники, обсуждавшие свои планы в темных переулках, обычно не обращали внимания на манекен из магазина, который кто-то выбросил на мусорную кучу неподалеку. К сожалению, большая часть манекенов, участвовавших в Войне Соответствия, выбрали не ту сторону. Впрочем, это не значит, что кто-либо из нас затаил на них злобу.

Неудивительно, что из ундин выходили плохие солдаты, когда они покидали свою естественную среду обитания. Тем не менее, удивительным представляется то, что, даже оставаясь в ней, Глубинный Народ редко оказывался полезным. В разведке их возможности были очень ограниченными – в особенности, в сравнении с сильфами – а точность их отчетов не намного превосходила точность докладов паков, что само по себе является весьма показательным. Кроме того, в большинстве городов, где разворачивались важные военные действия, воды были слишком загрязненными, чтобы там могли находиться представители Глубинного Народа.

Тем не менее, стоит признать, что в некоторых случаях ундины все же сыграли немаловажную роль. Аубрик Хаммерхэнд, знакомый мне тролль, клянется, что получил смертельную рану во время сражения на мосту (и я могу подтвердить это, так как именно я нанес ему эту рану) и рухнул в воды реки, текущей под мостом. Когда полог воды сомкнулся над ним, Аубрик внезапно почувствовал, как ласковые руки прикоснулись к его телу, и услышал убаюкивающие голоса, при одном звуке которых боль начала отступать. Тем не менее, его товарищи оказались удивлены еще больше, когда Аубрика вытащили из безмятежных вод реки обессиленным, но живым, и его смертельная рана чудесным образом исцелилась.

Хотя я не могу доказать этого, я подозреваю, что Глубинному Народу удалось несколько раз предотвратить ненужное кровопролитие. Во время стычки в бухте Ключей, в те злосчастные дни, которые последовали за Ночью Железных Ножей, потрепанный отряд Ши был окружен превосходящими силами простолюдинов, стремящихся отомстить за своих павших лидеров. Простолюдины оттеснили Ши на рыболовецкий траулер, загнав их в ловушку. В тот миг, когда повстанцы уже готовились поджечь траулер, а доблестные

рыцари собирались ринуться в последний бой навстречу стене простолюдинской стали, умиротворение опустилось на поле боя. Жар безумия и ненависти битвы покинул сердца воинов. Спустя несколько мгновений командующий простолюдинами тролль приказал медикам-богганам перевязать раны своих противников, тогда как рыцари согласились на почетную капитуляцию. Я говорил с очевидцами этих событий с обеих сторон и не сомневаюсь в истинности этих событий. До сих пор никто не признал себя ответственным за это удивительное происшествие, включая и самих ундин, но у меня сложилось впечатление, что подобные деяния очень хорошо соответствуют их природе. В силу этого, я могу сделать вывод, что ундины были гораздо более заинтересованы в мирном завершении конфликта, природу которого они не могли в полной степени осознать, чем в поддержке какой-либо из сторон. Это также связано с тем, что ундины испытывают значительную склонность к ностальгии, и больше всего на свете желают возвращения "старых добрых дней", когда Китэйны и Империи Неодушевленных были одной большой семьей. Возможно, такого времени никогда не было, но если подобные заблуждения сумели уменьшить масштабы кровопролития, то они послужили своей цели.

Вы также можете задаться вопросом о том, на чьей стороне находились Неодушевленные. На самом деле, Застывшие присутствовали как в армиях аристократов, так и в армиях простолюдинов. Представители аристократии, чьи разумы не были полностью одурманены Туманами, обладали определенным преимуществом перед оставшимися в Мире Осени простолюдинами. Мы без труда могли узнать Застывших и помнили о наших древних договорах достаточно для того, чтобы привлечь их на нашу сторону. Что же касается повстанцев, то у них были собственные преимущества, связанные не столько со знаниями, сколько с удачным стечением обстоятельств. В ходе Междоусобия многие простолюдины защищали священные рощи, ручьи и скалы; хотя подобное отношение было вызвано не столько прозорливостью или хитростью, сколько сентиментальностью, истинные владельцы этих Якорей все равно испытывали к ним немалую благодарность.

Поправка, сделанная шепотом

Ундины сыграли в Войне Соответствия гораздо большую роль, чем предполагает добрый граф. Хотя у них действительно было не так уж много возможностей для непосредственного участия в боях, многие разведчики были сбиты с толку или даже заманены в подводную тюрьму — или могилу — ундинами. И хотя ундины действительно были ослаблены загрязненными водами, они отважно бросили вызов порче для того, чтобы

прийти на помощь своим дальним родственникам и почтить былые договоренности.

Но не стоит винить графа Альдреда в недостатке знаний. Даже Ши Дома Эйлууд не могут знать всего, и осознание этого является их вечным бременем.

-Михайла, Провидица-слуга из
фригольда Глубинной Твердыни

Настоящее время

В десятилетия, последовавшие за подавлением восстания, число Застывших заметно возросло, хотя Китэйны, в большинстве своем, до сих пор не подозревают об их присутствии. В первую очередь, это связано с нежеланием Неодушевленных принимать активное участие в жизни общества подменышей (или же отсутствием интереса к нему). Тем не менее, в последние несколько лет я отметил определенные изменения. Все больше и больше Китэйнов начинают замечать Застывших — или, если быть более точным, они начали разрешать нам заметить их. Более того, это касается и некоторых смертных. Я не знаю, является ли это индивидуальным решением отдельных Застывших или коллективным выбором, сделанным Империями оставшихся фил. Но, поверьте мне, я твердо намерен узнать это в ближайшее время.

Зло, которое совершили феи

Подобно тому, как древние союзы, заключенные много тысяч лет назад, почитаются теми, кто помнит о них, преступления, совершенные давным-давно, также могут возвращаться из прошлого, преследуя ныне живущих. Сир Мендолир из Дома Фиона дорого заплатил за то, чтобы усвоить этот урок. Немало аристократов, которые играли не последнюю скрипку в жизни королевства, как, впрочем, и немало местных жителей, собралось для того, чтобы присутствовать на церемонии получения Мендолиром баронского титула. Держа венец барона над головой рыцаря, граф Хозен спросил, готов ли кто-либо из присутствующих на церемонии оспорить право Мендолира на этот титул.

В этот миг раздался скрежещущий голос, который произнес следующие слова: “Я готов оспорить это! Я обвиняю Мендолира в клятвопреступничестве и убийстве представителей Тяжелого Народа.” Все присутствующие с ужасом обернулись, взирая на фигуру, рост которой достигал едва ли не десяти футов, и неровные черты лица которой напоминали едва обработанный бутовый камень. Он направился к помосту, продолжая выкрикивать обвинения. “Мое имя Гуррат. Этот рыцарь поклялся оберегать Якоря моих собратьев.

Тем не менее, вместо этого он бежал на Аркадию вместе с другими аристократами, и те, кого он поклялся защищать, подверглись Растворению. Остался только я. Он должен заплатить!”

По выражению удивления на лице Мендолира можно было понять, что в этот миг он не помнил о своей клятве. Затем, его глаза расширились, когда он вспомнил о том, что совершил много веков назад. В отчаянии несчастный рыцарь попытался обрушить на глома магию пламени, стремясь разбить его на куски, но вместо огня с его пальцев сорвались лепестки акации, ибо Греза всегда помнит нарушенные клятвы. Гуррат забросил отчаянно сопротивляющегося рыцаря на плечо и покинул замок графа. Мендолир отчаянно молил о помощи, но никто из замерших Китэйнов не осмелился помочь ему, продолжая внимать его крикам и мольбам до тех пор, пока они не затихли. Никто больше никогда не видел Мендолира и никто не решился искать его, ибо все знали, что его тело уже никогда не удастся найти.

Глава вторая: Империи Неодушевленных

Расставание,
Птицы прощаний взывают к нам,
Но мы остаемся
Преисполнившись страха полета.
На земле
Ветра перемен окутывают мир,
Но мы все равно остаемся,
В тени прошедших летних дней...
-Dead can Dance, "Расставание"

Я впервые увидел ундин, когда они пригласили меня на чай. Приглашение пришло по почте, и на конверте прямо над номером моего личного почтового ящика изящным почерком были написаны мои имена (все, кроме двух). Естественно, что в письме не был указан обратный адрес, но это свойственно многим из тех, кто пишет мне, и потому я не слишком удивился.

Само приглашение было написано на красивой серовато-зеленой бумаге, и хотя она немного помялось, а чернила местами расплылись, с первого взгляда становилось понятно, что эту бумагу купили в магазине Демпси и Кэрролл или какой-то другой уважаемой фирмы с давними традициями. На нее даже были нанесены водяные знаки, причем так, как в наши дни наносят только на банкноты и марки, и эти знаки изображали величественную улитку, нарисованную так, что становилось понятно: неведомый художник ни разу не оторвал перо от бумаги, пока не закончил рисунок.

Ундины просили удостоить их чести принимать меня во время чаепития, и я не мог отказать им. Само собой разумеется, что в этом городе не оказалось достойных упоминания чайных – он все еще слишком провинциален для подобных заведений – и потому в записке говорилось, что меня приглашают в “Пекод”, одно из самых спокойных кафе возле университета. Это действительно довольно милое местечко, если вам нравятся старые карты, книги и тихая музыка.

Я пришел туда раньше назначенного срока; ундины опоздали на полчаса. Их было трое, два мальчика и девочка. Все трое долго извинялись за то, что совсем забыли о времени. Они много раз повторили, как сильно они сожалеют, и как сильно надеются, что это не причинило мне неудобств. Это общая черта всех ундин – они всегда повторяют, как сильно сожалеют, из-за всего на свете. То, насколько это близко к

истине, уже не раз становилось объектом дебатов в Стеклянном Круге.

Пока мы беседовали, они предложили заплатить за все заказанные напитки, и искренне попытались скрыть свой ужас, когда я заказал кофе. Девушка пила диетическую колу, парень помоложе заказал чашку чая с весьма претенциозным китайским названием – Чин Во или что-то в этом духе – и несколькими ложками сахара, и, наконец, самый старший ограничился одной только водой.

Все они были довольно низкорослыми, что, впрочем, не редкость среди ундин. Самый старший из них был и самым высоким – где-то в районе пяти футов девяти дюймов. За ним шел второй парень, а девушка была самой маленькой – приблизительно пять футов четыре дюйма. Все трое были одеты в стиле типичного для ундин Фасада: яркие холодные цвета, высокие воротники, застегнутые на все пуговицы, мешковатые висящие рукава, возможно, призванные спрятать физические недостатки, которые присущи им всем. Мне хватило ума не пытаться завести разговор об их персональных стигматах – хотя и считается, что они обожают обсуждать их с другими ундинами – это нечто вроде их собственной системы распознавания – эти трое прекрасно понимали, что я всего лишь Мясо, и если бы я напомнил им об отличиях между нами, они, скорее всего, впали бы в прострацию до конца дня.

Кроме того, их слабости были заметны невооруженным глазом. Младший парень сильно прихрамывал; старший при мне пару раз неистово прижимал к лицу медицинский ингалятор, а девушка отличалась несколько болезненной худобой. Оба парня назвались "Джеффами", а девушка представилась "Карен".

Вскоре после обмена любезностями стало очевидно, что они вообще не собираются обсуждать ундин. Вместо этого, следуя типичному свободному стилю своего рода, они собирались ограничиться сплетнями о других Дворах и том, кто с кем враждует, – в сущности, всем тем, о чем дети привыкли говорить на переменах в школе. Тем не менее, в школе, по крайней мере, была какая-то конкретика, а не абстрактное "Член Двора X испытывает Y по отношению к Z", которое я получил в результате.

Я умолял их поделиться чем-то конкретным. В конце концов, я не выдержал и спросил, могут ли они хотя бы вкратце обрисовать мне политическую ситуацию в Империях Неодушевленных.

На мгновение они замолчали и переглянулись, а затем старший Джефф печально улыбнулся: "Ах, конечно же, простите нас. Что ж, дело в том, что..."

"Мясу этого не понять", – одновременно произнесли Карен и второй Джефф.

*“Но мы попытаемся рассказать вам это в форме истории”,
- добавил Джефф Младший.*

И каждый из них по очереди рассказал мне историю - притчу - о том, как Дворы связаны друг с другом, и всеми остальными зловещими субкультурами этого Мира Чудес, в котором мы живем. Не спешите винить меня, если то, что вы прочтете, покажется вам бессмысленным. Все претензии к детям, которые слишком много мигали, и чересчур часто терли руками глаза.

Песня для Лиссы

Не закрывай глаза, задержишься в своем теле еще на чуть-чуть. Не засыпай. Я знаю, что это место кажется чужим для твоей души, но вспомни все его радости и чудеса. Цвета здесь так густы и насыщены, а земля сама тянет тебя вниз, желая заключить в свои объятия. Вспомни все то, что мы видели вместе.

-Из записей Стеклянного Круга

Материя, которая говорит

Различия между человеческими существами и неживой материей очевидны для всех здравомыслящих людей, а также других обитателей мироздания, которые невосприимчивы к зачарованию. Неодушевленные предметы - подобные камням, деревьям или мебели - не могут ожить или демонстрировать какие-либо признаки жизни.

Согласно общепринятой точке зрения неодушевленные предметы не могут двигаться по собственной воле, и, более того, вообще не могут двигаться, если, конечно же, на них не воздействует посторонняя сила. Деревья гнутся из-за того, что на них обрушивается сильный ветер. Порывы ветра и языки пламени возникают в результате столкновения потоков холодного и теплого воздуха. Сила земного притяжения является главной причиной того, что книги падают с полок на пол, а реки впадают в моря. В любом случае, если на мир неживой природы не воздействует внешняя сила, он остается инертным и неподвижным.

На самом деле, во вселенной здравого смысла у неодушевленных предметов вообще нет сознания как такового. Предметы ничего не "хотят", и не стремятся реализовать какие-либо амбиции или добиться какой-нибудь цели. Они не мечтают, не говорят, и не думают; они просто существуют для того, чтобы люди использовали их или манипулировали ими.

Тем не менее, тот факт, что подменыши редко руководствуются здравым смыслом, и, скорее, придерживаются прямо противоположной логики, ставит под сомнение

неоспоримость данного определения. В конце концов, у фей есть определенные основания не доверять общепринятой точке зрения – хотя бы потому, что она отрицает существование подменышей как таковых.

Подменыши существуют в мире, где отличия между живыми существами и неодушевленными предметами выглядят настолько расплывчатыми, что практически отсутствуют. Химерическая реальность воплощает в себе бесконечное буйство движения, песни и деятельности, где даже самые незначительные или тривиальные частички материи грез в любой момент могут обрести (или утратить) некое подобие разума. Многие подменыши всерьез задумывались над тем, не начинают ли они погружаться в Бедлам, когда впервые слышали, как кексы из соседней булочной заводят песню при одном их появлении, или становились свидетелями того, как книги на библиотечной полке отращивали ручки и ножки, и начинали весело танцевать фокстрот.

Тем не менее, хорошо известно, что химеры отличаются значительной нестабильностью, появляясь и исчезая по мановению ока. В первую очередь это касается разумных свободных химер, хотя до сих пор неизвестно, создаются ли эти воображаемые существа Грезой спонтанно, или же они просто перемещаются тайными путями, невосприимчивыми для обычных глаз, результатом чего становится иллюзия их внезапного появления и столь же внезапного исчезновения.

В химерическом мире обычные предметы могут превращаться (и нередко делают это) в существа, отличающиеся удивительной подвижностью, неожиданно отращивая руки, ноги и лица для того, чтобы реализовать свои странные потребности. Многие из них не отягощены разумом в том понимании, в котором его привыкли воспринимать люди – вместо этого, эти маленькие химеры (часто именуемые "чудесами" или "вкусняшками") действуют в соответствии с ограниченным набором импульсов, немногие из которых представляют какой-либо смысл для более крупных существ. То, как формируются эти импульсы, или почему та или иная недолговечная химера ведет себя тем или иным образом, остается загадкой для всех фей, за исключением, пожалуй, Сиохайн, но они не спешат проливать свет на этот вопрос.

Самое распространенное объяснение заключается в том, что химеры, подобно видениям спящих, появляются из Грезы, для того, чтобы выразить нечто сокровенное и, так или иначе, связанное с Мечтателями. Подменыши создают химер по своему образу и подобию – по крайней мере, в определенной степени. Если химера исключительно прожорлива и постоянно выпрашивает еду, существует немалая вероятность того, что Мечтатель очень сильно хочет есть – или желает удовлетворить какую-либо иную потребность – хотя при этом сознательно удерживается от этого. Нередко характер химеры оказывается

полной противоположностью личности ее создателя, или же указывает на скрытые грани его натуры. Запреты и гейсы на удивление часто всплывают в бессмысленной болтовне химер, как будто бы Греза сознательно пытается заполнить как можно больше пустот внутри себя.

Лишь незначительное число химер обладает какими-либо представлениями о смерти или стремлением к самосохранению. В целом, они являются очень хрупкими существами. Любые попытки рассказать им о Растворении только заставляют их поглубже зарыться в материю Грезы, так как, в противном случае, их просто поглотит замешательство, вызванное отсутствием какой-либо возможности для спасения. В большинстве случаев эфемерные химеры появляются в Грезе и исчезают оттуда без предупреждения, не выказывая признаков страха или хотя бы осознания того, что с ними происходит.

С теми бестелесными духами, у которых достаточно воли – или хотя бы желания – сохранять свое обличье на протяжении значительного периода времени, ситуация обстоит иным, гораздо более сложным образом. Постепенно они свыкаются со своими материальными оболочками, и со временем увлеченность земными делами загоняет их в западню постоянного обличья. Не желая больше возвращаться в Грезу, эти феи борются за то, чтобы и дальше смотреть на окружающий мир не принадлежащими им глазами, стараясь остаться в Море Яви на столько, насколько смогут.

Так в мире появляются новые Неодушевленные.

Война Соответствия

Война Соответствия стала, возможно, самым важным событием в истории Неодушевленных, и ее последствия ощущаются и по сей день. Когда солимонды решили передать дар творения смертным, это положило начало процессу, который навсегда изменил Медленные Империи, и предопределил то, как им суждено будет справляться с грядущей Зимой.

Война началась после того, как Император солимондов созвал свой народ. Он сообщил им, что породившие их существа восприняли Кодекс, и начали изменять лик мира с помощью Якорей солимондов. Он приказал своим подданным отправляться в Мир Яви и помочь людям преобразить мир, чтобы солимонды продолжали изменяться и сохранили прежнее могущество, постигнув новую мудрость и восприняв новые идеи.

Тем не менее, как только знание, дарованное людям солимондами, начало распространяться, стало очевидным, что эта благородная цель привела к крайне прискорбным последствиям. Эмиссары других Империй тщетно пытались

понять, что происходит, наблюдая за тем, как многие их собратья изменялись до неузнаваемости, отвергая прежние традиции, и проявляя непривычную активность и энергичность, больше присущую феям, именующим себя Китэйнами.

Последней каплей, которая повлекла за собой начало Войны, стало появление первых манекенов. Это случилось, когда человекоподобное существо, вселившееся в древнего идола, явилось на собрание лидеров пяти Империй. Это существо, облаченное в черные одежды, заявило, что с этого момента Неодушевленные будут навсегда разделены, и впереди их ожидает неминуемая война. После того, как оно покинуло собрание, маршал гломов потребовал объяснений касательно того, что привело к преобразению некоторых из его солдат. Император солимондов попытался изложить свою позицию, упирая на то, что его народ верит, что Неодушевленные должны измениться или же их ожидает Растворение, подобно Туата де Данаан. Тем не менее, к его словам никто не прислушался, и четыре оставшихся Империи объявили войну солимондам.

Война была кровавой и жестокой. Для того чтобы защитить себя, солимонды привлекли на свою сторону многих Неодушевленных, которые недавно подверглись воздействию Ремасла, так как те понимали и разделяли их взгляды.

В конце концов, за несколько недель до Раскола, силы Поляны разгромили армии защитников родины солимондов, и оккупировали ее. Силы солимондов были рассеяны, и им оставалось лишь мечтать о реванше. Создания Поляны, численность которых заметно уменьшилась, провозгласили о том, что победили в Войне Сотворения, хотя эта победа по праву заслуживала звания пирровой, ибо теперь их численность едва ли превышала число Созданий Ремасла.

А затем, наступил Раскол.

Спустя пять сотен лет Якоря начали пробуждаться, и хотя до возвращения Ши оставалось еще больше века, Застывшие начали шевелиться во сне. Хотя тогда их было гораздо меньше, чем сейчас, во времена, которые стали называть Индейским Летом, пробудившиеся Неодушевленные очень быстро обнаружили поразивший их факт: Создания Ремасла превосходили числом Созданий Полян в соотношении два к одному.

В наши дни этот разрыв продолжает увеличиваться по мере того, как отголоски Воссоединения пробуждают все новых и новых Застывших. Правители Поляны созерцают окружающий их мир, осознавая, что будущее принадлежит Ремаслу. Солимондам пришлось ждать этого больше шести веков, но, похоже, обстоятельства все же заставят всех остальных Неодушевленных признать правоту Империи Огней.

Война Сотворения олицетворяет раскол между Созданиями Поляны и Созданиями Ремасла. Ее развязали солимонды, и, в результате этого, их Империя оказались сокрушена, а сами они стали ненавидимыми изгоями. Хотя Война началась много тысячелетий назад, она продолжается и по сей день. Тем не менее, складывается впечатление, что сейчас она перешла в "холодную" фазу, хотя напряжение между двумя лагерями сохраняется. Я искренне надеюсь, что вскоре им удастся заключить перемирие, и солимонды вновь станут частью изначальной семьи стихий.

Пробуждение

Когда Неодушевленный пробуждается после Долгой Дремы, его ожидает неизбежное потрясение, связанное с тем, как изменился привычный ему мир. Немалые изменения произошли в Грезе, а Мир Осени, и даже Якорь Неодушевленного, могли подвергнуться воздействию Ремасла, что, в свою очередь, могло повлечь за собой фундаментальные изменения самой сущности Застывшего. Тысячи Неодушевленных продолжают дремать в своих Якорях, ожидая момента, когда некая сила поможет вернуться им в Мир Яви.

Самым распространенным катализатором этого процесса является значительный выброс Гламура неподалеку от Якоря. К примеру, подменыши, проходящие Кризалис где-то поблизости, вполне могут пробудить дремлющего Неодушевленного. Иногда к этому приводит основание нового фригольда, Очаг которого пробуждает Неодушевленного, спящего в Якоре неподалеку. Отдельные разновидности колдовства также могут пробудить Неодушевленного. Чародеям, искусственным в Искусстве Изначальности, иногда удавалось воззвать к дремлющим Неодушевленным, хотя секрет того, как именно это происходит, давно уже был поглощен Туманами.

Первым, чему посвящает себя Неодушевленный после пробуждения, становится некое подобие генеральной уборки. Стены величественных коралловых особняков начищаются до блеска; облачные замки становятся плотнее и прочнее. Подъемные мосты опускаются, а древние знамена поднимаются на башнях, гордо развеваясь по ветру. Создания Ремасла также устраивают нечто подобное после пробуждения, хотя результаты их трудов обычно заметны и в реальном мире, так как их Якоря уже не так сильно привязаны к Грезе. Парозем, живущий в тубе, сразу же после пробуждения начнет очищать ее от патины, стараясь вернуть своему дому прежний блеск; глом, обитающий в стене, покрытой граффити, постарается очистить ее от краски или же превратить граффити в нечто более художественное и Гламурное.

Следующий этап пробуждения от Дремы связан с налаживанием контактов с внешним миром. Неодушевленный изучает то, что находится поблизости, и старается разобраться с изменениями, произошедшими с миром. Если его окружение подверглось значительным изменениям — например, если дерево кубера, которое когда-то было частью огромного леса, теперь оказалось единственным деревом в городском парке — несчастному Неодушевленному понадобятся месяцы, если не годы, для того, чтобы справиться с этим.

В конце концов, Неодушевленный натягивает Оболочку, и начинает осматриваться. К счастью, каждый Неодушевленный в момент пробуждения испускает сигналы, подобные тем, которые возникают в момент Кризалиса нового Китэйна. Легкая рябь, расходящаяся по сторонам, гораздо менее заметна, чем всепоглощающая волна Гламура, которую вызывает Кризалис. Тем не менее, эти сигналы с легкостью воспринимаются другими Неодушевленными, и даже Китэйны могут заметить их в случае наличия у них развитой Проницательности.

При условии успешного установления контактов с другими Неодушевленными период адаптации может заметно сократиться. Другие Неодушевленные могут помочь недавно пробудившемуся Застывшему привыкнуть к произошедшим изменениям в ходе некоего подобия Благословения. Как и в случае с Китэйнами, этот период приспособления к жизни в Мире Яви называется Воспитанием. Если Неодушевленного находит Китэйн, который берет его под свое крыло, Воспитание может иметь достаточно любопытные последствия. Неодушевленный, воспитанный Китэйном, может считать себя Китэйном, что приведет к частичной утрате его истинного наследия. Нередко эти несчастные существа очень скоро сталкиваются с Растворением, так как они забывают о своих Якорях, в силу чего оказываются практически неспособны восстанавливать Гламур.

Воспитание

Если Неодушевленному посчастливится встретиться с кем-то из своих братьев вскоре после пробуждения, он, скорее всего, станет его воспитанником. Медленные Империи уже достаточно давно заключили договоры о Воспитании, стремясь сделать так, чтобы о любом пробудившемся Неодушевленном, независимо от того, является ли он Созданием Поляны или Ремасла, нашлось кому позаботиться, даже если в момент пробуждения он окажется вдали от подобных ему. Единственным исключением из этого правила являются солимонды, наставником которых может стать лишь другой солимонд. Тем не менее, даже с учетом этого, представитель другой филы Неодушевленных, который

обнаружит недавно пробудившегося солимонда, постарается как можно скорее передать его под опеку другого солимонда.

Процесс Воспитания начинается с создания Оболочки или Фасада. Воспитанник постигает тайну сотворения смертного обличья, которое не будет выбиваться из привычного окружения. Практически любая Оболочка, создающаяся на этом этапе, безошибочно выдает в своем владельце сверхъестественное существо. Примером этого может послужить небесно-голубая кожа или волосы из листьев. Наставник должен убедиться в том, что Оболочка выглядит максимально похожей на человеческую плоть, прежде чем позволит своему воспитаннику выйти в мир. Любой Неодушевленный, пытающийся странствовать по свету в слишком экзотической Оболочке, рискует погибнуть под неизбежным гнетом Банальности.

По мере того, как наставник делится с воспитанником тайнами Мира Яви и обучает его секретам выживания, тот постепенно начинает осознавать свою истинную природу. Сначала к нему возвращаются отрывочные воспоминания о Расколе, и событиях, которые привели к погружению в Долгую Дрему. Иногда случается так, что возвращающиеся воспоминания напоминают Неодушевленному о ненависти, которую тот испытывал к своему наставнику. (Тем не менее, убийство наставника до завершения Воспитания считается среди Неодушевленных очень дурным тоном). Следует отметить, что воспоминания возвращаются к Неодушевленному даже при отсутствии наставника, но в случае посторонней помощи этот процесс проходит гораздо быстрее.

Наставник нередко представляет своего воспитанника местному двору еще до завершения Воспитания. Но, как только воспитанник узнает достаточно для того, чтобы выжить в Море Яви, ему приходится самому заботиться о себе. Во многих случаях Неодушевленные, которым не удается найти наставника, способны оставаться в сознании всего день или два, пребывая в своей Оболочке, после чего вновь погружаются в Дрему. В конце концов, после долгих и мучительных трудов даже не обученным Неодушевленным обычно удается узнать достаточно для того, чтобы выжить в Море Яви, хотя следствием этого нередко оказываются искаженные представления о Грезе и реальном мире.

Граф Альдред о Благословении Неодушевленных

Складывается впечатление, что когда Неодушевленные просыпаются, им приходится преодолеть нечто, напоминающее наш Кризалис. Мне известно, что старшие Неодушевленные часто берут младших сородичей под свое крыло, помогая им освоиться в современном мире, но я замечал, что даже в тех случаях, когда у них не оказывается ментора, недавно

пробудившиеся Неодушевленные прекрасно понимают, что с ними происходит.

Внешность и Маски

Вам нравится моя маска?
Вам нравится мое зеркало?
Это кричит мужчина,
лицо которого скрыто тенью от капюшона
Вы можете посмотреть на себя.
Вы можете посмотреть друг на друга
Или вы можете взглянуть в лицо своему Господу.
-Лорина МакКеннитт, Ночной Рынок Марракеша

Неодушевленные очень отличаются от своих сородичей-Китэйнов в том плане, что они не появляются на свет в человеческих телах. Для того чтобы справиться с ошеломляющим грузом Банальности, им приходится создавать себе тела, которые называют Оболочками. Неодушевленный, который долгое время пребывает в Обличье Грезы за пределами своего Якоря, постепенно растворяется, и может исчезнуть навсегда.

Оболочки

Когда Неодушевленный решает покинуть свой Якорь и отправиться в чужой и незнакомый мир, ему необходимо облачить свою истинную сущность в нечто, способное защитить его хрупкий дух от гнева Банальности. Причины, в силу которых Неодушевленные впервые обращаются к использованию Оболочки, могут быть очень различными. К примеру, у Застывшего может возникнуть желание попробовать это странное вещество, известное как "шоколад", или же ему отчаянно нужно будет посетить фригольд герцога, чтобы заявить там о своих правах.

Большинство Оболочек сначала напоминают человеческое тело, которое еще не достигло зрелости, но затем они начинают стремительно стареть. По мере того, как Неодушевленный соприкасается с Банальностью, и она пускает корни в его душе, этот процесс ускоряется. К тому моменту, когда Неодушевленному придется вернуться к своему Якорю, его Оболочка, скорее всего, будет напоминать тело очень старого человека. Тем не менее, если Неодушевленному удастся восстановить силы, его Оболочка вновь будет выглядеть молодой и привлекательной.

Когда Неодушевленный впервые надевает Оболочку, она напоминает его собственное обличье в Грезе. Кубер, к примеру,

становится крутым парнем с кожей цвета коры и волосами из листьев. Тем не менее, после долгих и усердных тренировок, Оболочка начинает все больше и больше напоминать человеческое тело, и если кубер не будет радовать окружающих зрелищем своей наготы, то в большинстве случаев он вполне сможет сойти за человека. Конечно же, всегда остаются определенные признаки, благодаря которым несложно узнать Неодушевленного, скрывающегося под маской, но настоящего мастера Оболочек нередко оказывается не так-то легко отличить от обычного смертного.

Представителей каждой филы Неодушевленных объединяют определенные черты, присущие их Оболочкам. Ундины двигаются очень грациозно и плавно, и у них всегда светлые глаза цвета неба. Хотя фигуры куберов могут быть очень различными, у них всегда очень гладкая блестящая кожа, цвет которой может варьироваться от кофейного до красновато-коричневого. Кроме того, у них в волосах практически всегда встречаются зеленоватые пряди. Все солимонды выделяются огненно-рыжими волосами и потрясающим загаром. Вдобавок к этому, они просто пышут энергией. Телосложению гломов позавидовали бы горные кряжи, и, кроме того, сложно не заметить их синевато-серую кожу и серо-синие глаза. Кроме того, гломы двигаются с такой тяжеловесной неторопливостью, что одного взгляда на них становится достаточно для того, чтобы понять, что, будь их воля, они бы не сходили с места. Манекены выглядят так же, как вы и я, если не считать того, что их кожа с виду чуточку напоминает пластик, а движения кажутся слегка дерганными. Пароземы отличаются такой же худобой, как и слуги, и привлекают внимание очень быстрыми движениями и странными повадками, напоминающими птичьими. Многие из них сами похожи на птиц, привлекая внимание длинными загнутыми носами и острыми, пронзительными взглядами, которые они бросают на окружающих.

Когда Неодушевленный входит в свой Якорь, фригольд или Грезу, его Оболочка растворяется и заменяется Обличьем Грезы. Застывшие могут поддерживать свои Оболочки даже в этих местах, но для этого им понадобится сконцентрироваться, и обычно они считают, что это не стоит прилагаемых усилий.

Если Оболочка оказывается уничтожена, Неодушевленного сразу же отбрасывает в Якорь, где он, в большинстве случаев, погружается в Дрему.

Обличье Грезы

Когда Неодушевленный находится в Грезе, Якоре или фригольде, он принимает свой истинный облик, являющийся разумным продолжением его Якоря. Этот облик называется Обличьем Грезы.

Каждый Неодушевленный может принять обличье, идентичное обличью его Якоря, или же примерить на себя тело, которое выглядит так, будто бы его сделали из Якоря. Так, кубер может стать древним дубом или стариком с бородой из мха и могучими руками, которые способны сломать хребет какого-нибудь смертного глупца как веточку. Парозем, который живет в чинуке, может превратиться в ветерок, носящийся по комнате, или стать туманной фигурой, которая напоминает фантом, сделанный из облака.

Обличья Грезы исключительно восприимчивы для воздействия Банальности. В результате этого, если в момент пребывания в Обличье Грезы Неодушевленный прикоснется к холодному железу, его немедленно отбросит в Якорь, где он погрузится в Дрему.

Якоря

Якорь – самая важная вещь в жизни любого Неодушевленного. Он одновременно воплощает в себе душу, сердце и тело Неодушевленного. Неодушевленный не может существовать без Якоря, и если он когда-нибудь подвергнется Растворению, его Якорь вскоре после этого зачахнет или разрушится. Якоря отличаются таким же разнообразием, как и духи, которые населяют их. Единственная черта, которая объединяет Якоря, заключается в том, что все они, так или иначе, отражают природу своих обитателей. Прекрасная сосна со здоровыми иголками и густыми ветвями может послужить прекрасным примером Якоря активного и полного Гламура кубера. Тем не менее, если этот кубер начнет слабеть под воздействием Банальности, его дерево тоже начнет чахнуть. Сосновые иглы постепенно начнут темнеть и опадать, а ветви будут засыхать. Впрочем, обратная связь между Неодушевленным и Якорем не менее сильна, и если Якорь когда-либо окажется уничтожен, это, скорее всего, станет смертным приговором для его владельца.

Якоря в Море Яви

В Море Яви Якоря ничем не отличаются от своих обычных подобий – во всяком случае, для смертных глаз. Тем не менее, даже люди ощущают что-то необычное и волшебное в непосредственной близости от Якоря. Находясь неподалеку от скалы, где спит глом, смертный может испытать странное ощущение того, что за ним кто-то наблюдает. Кроме того, Якоря часто становятся священными местами, что напрямую связано с приливом творческих сил и чувством благоговения у тех, кому случается оказаться рядом с ними. Если смертный не переполнен Банальностью, он попытается всячески избегать

ситуаций, в которых ему придется нанести вред Якорю. Тем не менее, это вряд ли остановит людей в случае серьезной необходимости, например, когда рабочим приказано расчистить лес в рамках кампании по заготовке древесины.

В случае со сверхъестественными существами восприятие Якоря может варьироваться самым различным образом, начиная священным местом силы, которое необходимо защитить, и заканчивая своеобразной "энергетической батареей", которую нужно осушить. Оборотни и маги без труда могут почувствовать присутствие Якоря, если находящийся в нем Неодушевленный активен. При этом оборотням необходимо владеть способностью, позволяющей им чувствовать духов, и, в силу этого, они вполне могут принять обитателя Якоря за другого обитателя Умбры. Маги ощущают Гламур, скрывающийся в Якоре, и те из них, кто не слишком тесно связан с силами природы и жизни, нередко воспринимают Якорь как доступный источник ресурсов.

Китэйны могут использовать Проницательность с целью поиска Якорей. В случае успеха находящийся неподалеку Якорь предстает перед их глазами в окружении сияющей ауры Гламура. Эту ауру гораздо легче заметить, если Неодушевленный бодрствует и сохраняет активность.

Якоря в Грезе

Все Якоря существуют одновременно в Ближней Грезе и Мире Яви. Кроме того, они выступают связующим звеном между реальным миром и родиной Неодушевленного в Глубокой Грезе. Как и в случае с лампой джинна, внутри Якоря скрывается целый дом, который обставлен и украшен так, чтобы полностью соответствовать вкусам феи, которая живет там. Якоря Созданий Поляны обычно отличаются малым количеством мебели, и все, что находится внутри них, сделано из того же материала, что и сам Якорь. В свою очередь, Якоря Созданий Ремасла нередко оказываются гораздо более разнообразными, а их обстановку часто напоминает обстановку в жилищах людей или Китэйнов.

В пределах Грезы Якоря напоминают строения, возведенные из физического воплощения стихии Неодушевленного или связанных с ней материалов. Якоря ундин, к примеру, часто выглядят как дворцы из разноцветных кораллов, тогда как Якоря солимондов в большинстве случаев построены из живого пламени. Эти Якоря неким образом закреплены в определенном месте в Ближней Грезе (во всяком случае, настолько, насколько что-либо может считаться привязанным к одному месту в Грезе), но значительные изменения, связанные с Якорем (например, изменение его природы под воздействием Ремасла), способны также отразиться на его местонахождении.

Уничтожение Якоря

Если произойдет немыслимое и Якорь окажется уничтожен, у Неодушевленного останется совсем немного времени перед тем, как ему самому придется последовать вслед за Якорем в небытие. В момент уничтожения Якоря Неодушевленного выбрасывает в окружающий мир без какой-либо защиты от Банальности, в силу чего он принимает свое истинное обличье. Банальность стремительно поглощает этих несчастных – на это нередко уходят считанные часы, а то и минуты.

Без Якоря Неодушевленный не может восстанавливать Гламур или защитить себя от Банальности, и ему остается лишь плыть по течению, изнывая от боли утраты, сравнимой лишь с потерей души.

Если в момент уничтожения Якоря Неодушевленный находился в Оболочке, ему очень повезло. Оболочка сумеет защитить его в течение некоторого времени от Банальности, и это предоставит ему хотя бы призрачный шанс найти новый Якорь.

Дрема

Дрема – это состояние, в котором Неодушевленный недвижимо пребывает в своем Якоре, ожидая подходящего момента, чтобы снова перейти в фазу активности. Существует две разновидности Дремы. Первая и наиболее распространенная разновидность Дремы вызвана сильным потрясением. В случае уничтожения Оболочки, возникновения сильной угрозы Якорю или получения какой-либо иной значительной травмы Неодушевленный может прекратить активную жизнедеятельность и погрузиться в Дрему. Вызванная подобными причинами Дрема редко продолжается больше нескольких недель.

Неодушевленный может погрузиться в Дрему добровольно, что обычно объясняется необходимостью восстановления Оболочки или защиты от Банальности. В подобных случаях продолжительность Дремы равняется всего одной десятой обычного времени. По истечении этого времени Неодушевленный может пробудиться.

Вторая разновидность Дремы непосредственно связана с Расколом. Обычно ее называют Забытьем. Забытье может продолжаться месяцами, годами и даже веками. Только самые сильные травмы способны заставить Неодушевленного погрузиться в Забытье. После наступления Раскола практически все Застывшие погрузились в Забытье, и только с приходом Воссоединения начали пробуждаться от этого мертвенного сна.

Банальность

Мертвые серые пальцы Банальности смыкаются вокруг Неодушевленных так же неотвратно, как и вокруг остальных фей. Когда наступил Раскол и существовавшие троды разрушились, обитатели Империй дрогнули под смертоносной волной неверия и бежали к своим Якорям, стремясь продержаться с их помощью до лучших времен. После начала Воссоединения многие из них ощутили, что их время наконец-то пришло. Тем не менее, им предстояло осознать, что Банальность остается такой вездесущей, как и прежде, и, как может показаться, с особым нетерпением поджидает их.

Подобно Ши, Неодушевленные не привыкли к неверию, царящему в мире смертных. Перед лицом всепоглощающего неверия они чувствуют себя особенно хрупкими и слабыми. Даже, несмотря на то, что в своих Якорях и Оболочках им удастся избежать некоторых из неприятных последствий соприкосновения с Банальностью, неприкрытое неверие очень сильно ранит их, нередко отправляя прямиком в Дрему.

Неодушевленные страдают от Банальности не так, как Ши. Их проклятье выглядит гораздо более коварным. По мере того, как души Неодушевленных отягощаются Банальностью, их тела и разумы стареют. Многие из старых Неодушевленных настолько отягощены Банальностью, что их Оболочки напоминают тела дряхлых стариков или иссохших старух, и они едва могут вспомнить, что произошло с ними вчера.

Выросшие и Измененные

Двора Китэйннов борются и состязаются со своими внутренними демонами. Каждый Китэйн разрывается между Благой и Неблагой сторонами своей сущности. Независимо от того, к какому Двору в данный момент принадлежит подмёныш, в его сердце всегда остается частичка другого Двора. Разделения, существующие в мире Неодушевленных, одновременно выглядят более незначительными и более основательными.

Застывшие, которые сохраняют Якоря, к которым они изначально были привязаны много тысячелетий назад, именуются Созданиями Поляны. В свою очередь, Неодушевленных, Якоря которых изменились под воздействием других разумных существ, называют Созданиями Ремасла.

Первоначально все Неодушевленные принадлежали к числу Созданий Поляны. Время от времени Якорь неудачливого Неодушевленного подвергался грубым изменениям со стороны смертного или другой феи. Обитающий в нем Неодушевленный обычно погружался в Дрему или умирал. Если этому

Неодушевленному удавалось пережить произошедшее, он изменялся, и вместе с этим изменялось отношение к нему. Прежние родичи презирали изменившихся Неодушевленных, и, оказавшись в изоляции, те обычно быстро погружались в Бедлам. Тем не менее, с началом Войны Сотворения все изменилось. Хотя Создания Поляны удалось добиться номинальной победы, их численность настолько уменьшилась, что они очень быстро поняли, что стали меньшинством. Когда Создания Поляны поняли, что больше не понимают быстро изменяющийся мир, они начали постепенно погружаться в Забытие. Вскоре Раскол заставил их собратьев, подвергшихся воздействию Ремасла, последовать за ними.

Создания Поляны

Создания Поляны начали пробуждаться только сейчас. Эти феи руководствуются древними и могучими страстями, ощущая себя высшей кастой общества Неодушевленных. Они не спешат называть себя аристократами, предпочитая оставить заносчивость для Ши, но даже самые склонные к равноправию Создания Поляны считают себя лучше своих измененных собратьев.

Все Создания Поляны настолько тесно сроднились со своей стихией, что она оставила отпечаток чего-то древнего и дикого на их характере. Все Неодушевленные кажутся чужими и странными, но Застывшие Поляны отличаются настолько необычным взглядом на мир, что даже Неодушевленным Ремасла иногда оказывается сложно понять их.

В силу значительного уменьшения численности Созданий Поляны, у них все чаще начинает проявляться "осадный" менталитет. Более старые и опытные Создания Поляны нередко начинают испытывать настолько сильную паранойю в отношении своих Якорей, которые любой ценой должны избежать воздействия Ремасла, что пойдут на все, чтобы только помешать чужаку приблизиться к ним. Следует отметить, что эта паранойя нередко приводит к Бедламу.

Создания Ремасла

Неодушевленные, которым удастся пережить воздействие Ремасла на свои Якоря, изменяются. Они теряют часть связей со своей дикой и первобытной природой, воплощенной в силах Поляны, но взамен сближаются со своими сородичами из числа Китэйнов и смертными Мечтателями. После завершения Войны Сотворения Неодушевленные Ремасла стали большинством. Это изменило равновесие сил во всех Империях. Тем не менее, прежде чем все успело утрястись, Раскол погрузил практически всех Неодушевленных в Забытие. Теперь, когда Неодушевленные просыпаются, произошедшие

демографические изменения начинают оказывать значительное влияние на политическую ситуацию. Многие Неодушевленные, которые погрузились в Дрему еще Созданиями Поляны, изменились за это время под воздействием Ремасла. Еще больше Неодушевленных просто погибли в ходе Междущарствия.

Большинство Созданий Ремасла с отвращением воспринимает то, как к ним относятся Создания Поляны, и нередко очень сильно расходятся с ними во мнениях. Создания Ремасла считают, что им следует активнее налаживать контакты с подменышами и смертными, тогда как Застывшие Поляны предпочитают пассивно оберегать свои Якоря, считая, что пускай все идет своим чередом. Они стараются принимать участие в жизни окружающего мира только тогда, когда это необходимо. Создания Ремасла нередко сталкиваются с тем, что им гораздо легче изменять свои Оболочки, так как они сами уже подверглись изменениям под воздействием смертных рук. Кроме того, им легче общаться с Китэйнами, так как мышление Созданий Ремасла является не таким анахроничным, как у тех Застывших, которые служат Поляне. Неодушевленные Ремасла часто заключают контракты с другими обитателями Мира Яви, которые могут позаботиться об их Якорях, пока они сами исследуют мир с помощью своих Оболочек. Естественно, что эти контракты заключаются только с самыми доверенными союзниками. Если договор подобного рода заключается с Китэйном, гарантом его действия становится сама Греза; в случае нарушения договоренности Неодушевленный немедленно возвращается в свой Якорь, нередко впадая в убийственный гнев.

Филы

Духи народа фэйри, населяющие неодушевленные предметы, обладают своей собственной удивительной культурой, включающей церемонии, величественность и сложность которых ничуть не уступает тем, которые были придуманы Ши, конфликты, масштабность которых превосходит все, что когда-либо грезилось троллям, и изысканные политические структуры, которые заставили бы любого боггана разрыдаться от восхищения и счастья. Не стоит удивляться тому, что феи скал и неба построили столь сложную и развитую цивилизацию – в конце концов, у них было для этого более чем достаточно времени.

Учитывая то, что каждая фея по-своему уникальна, нет ничего странного в том, что Неодушевленные также начали со временем очень сильно отличаться друг от друга, что привело к формированию различных групп родственных духов, которые также называют "филами". Эти филы – киты Неодушевленных – в свою очередь объединялись в более широкие группы,

известные как Великие Медленные Империи или Двора Неодушевленных. Описанные ниже филы являются всего лишь самыми распространенными народами Неодушевленных, существующими внутри этих Империй. Несомненно, существуют и другие филы, но их представители очень немногочисленны. Большинство мудрецов Стеклянного Круга выделяет шесть Медленных Империй – Камней, Слез, Небес, Огней, Семян и Кукол – и не пытается классифицировать их в соответствии с их относительным влиянием или присутствием в современном мире, утверждая, что статус Медленной Империи является не столько мерилom политической силы, сколько признаком симметрии мистического тела самой Грезы. Тот факт, что орган Грезы, представленный Империей Огней, атрофировался и явно страдает от тяжелого недуга, еще не означает того, что Греза лишилась этого органа, а всего лишь указывает на то, что в настоящее время внутри нее возник крайне опасный дисбаланс.

Принадлежность Неодушевленного к Империи определяет природу материи, которую он предпочитает населять. Соотношения между Империями и стихиями выглядят следующим образом:

Империя Камней (гломы): металлы, скальные образования в первозданной и обработанной форме, плотные вещества.

Империя Слез (ундины): жидкости, водные пути, водоемы с текучей и стоячей водой.

Империя Небес (пароземы): газы, погодные феномены, облака, туманы и испарения.

Империя Огней (солимонды): молнии, лесные пожары, природные источники энергии.

Империя Семян (куберы): растительная жизнь.

Империя Кукол (манекены): резные, отлитые или изготовленные каким-либо иным образом подобия человека.

Некоторые Неодушевленные также признают существование Империи Вспышек, к числу представителей которой относятся духи, облачающиеся в различные формы искусственного света, включая фильмы, телевизионные передачи и компьютерные программы.

Граф Альдред о Неодушевленных

Киты Неодушевленных отличаются друг от друга так же сильно, как и наши собственные. Мне довелось повстречаться с представителями некоторых из них, тогда как о других мне только рассказывали. Ниже приведены краткие описания китов, о представителях которых мне удалось составить личное впечатление.

Големы: Эти каменные ребята выглядят как существа из легенд, сделанные из ожившей скалы. Они питают особое

уважение к власти и очень серьезно относятся к принесенным клятвам.

Народ статуй: Некогда я считал, что это не более чем еще одна разновидность големов, отличающаяся чуть большим изяществом, но со временем мне довелось узнать, что они являются абсолютно иным китом, который чем-то напоминает Ши тем, что они наблюдают за соблюдением норм и договоренностей при дворах Неодушевленных.

Народ растений: Эти существа (дриады и древолюды, о которых говорится во многих легендах) очень спокойны и наблюдательны, и прекрасно подходят для задушевной вечерней беседы.

Народ пламени, наяды и народ ветра, как, впрочем, и другие, неведомые мне киты, обладают своими собственными особенностями и требуют особого подхода. До меня также доходили странные слухи о Неодушевленных, пробуждавшихся в компьютерах и машинах, но мне пока еще не доводилось встречать убедительные доказательства их существования.

Больше, чем тела

Связь того или иного Неодушевленного с одной из Империй означает нечто большее, нежели родство с той или иной стихией. Решение, в соответствии с которым Неодушевленный вселяется в определенную разновидность материи, и не вселяется в другие ее виды, становится отражением глубинных основ психики феи, и определяет уникальное место Неодушевленного в великой Истории Грезы. В силу этого, принадлежность к Империи указывает на фундаментальное духовное родство, связь, которая оказывается такой же тесной, как узы крови, объединяющие членов семей смертных, а то и теснее. Если Неодушевленный принадлежит к Империи Слез, это свидетельствует о том, что он разделяет определенное сходство менталитета, поведения и восприятия окружающего мира с другими духами жидкостей, населяющими мироздание, и эти схожие черты выходят далеко за пределы физиологических особенностей, которые объединяют всех обитателей водоемов.

Для Неодушевленных каждая Империя является отдельным миром, который отличается соответствующим видом правления и формой магической силы, особенностями официального протокола и неофициальными принципами товарищества, существующими обязательствами и конфликтами, тонкости которых нередко оказываются недоступными для других Застывших. Империи владеют огромными территориями в Море Яви, границы которых определяются в соответствии с древним разделением между небом и морем, сушей и океаном, растением и минералом, тем, что горит, и тем, что сжигает. По сравнению с этими древними

и универсальными рубежами изменчивые границы человеческих народов и культур кажутся абсолютно бессмысленными – во всяком случае, для большинства Неодушевленных – и только те из них, кто посвящает себя углубленному изучению особенностей жизни Мяса, могут надеяться на то, что им удастся понять отличия между, к примеру, Королевством Ив и Королевством Травы.

Куберы

Куберы танцуют в ветвях деревьев и носят одежду, сделанную из листвы. Представители древесного народа являются хранителями, мыслителями и защитниками Неодушевленных. В ходе Войны Сотворения они были стратегами и командирами среднего звена. Куберы, связанные с Поляной, обычно используют в качестве Якорей древние рощи или особенно могучие деревья. Их Якорями также могут выступать прекрасные поля цветов или любых других растений. Создания Ремасла предпочитают использовать для этих целей изящные тросты или кусты удивительных форм, созданных умелыми руками садовников. Куберы, принадлежащие к числу Созданий Поляны, поддерживают относительно неплохие отношения со своими собратьями, являющимися последователями Ремасла, хотя при этом считают их немного глуповатыми существами.

Ундины

Эти изящные существа странствуют по темным океанским глубинам вместе с левиафанами и делят чистые горные потоки с серебристой форелью. Их миролюбивая природа позволила им охладить пламя, горевшее в душах солимондов, когда настало время заключить мир, положивший конец Войне Сотворения. Их Якоря всегда связаны с водой, независимо от того, идет ли речь об открытом озере или огромном айсберге. Ундины Поляны живут в естественных водоемах, подобных ручьям и горным рекам. Ундины Ремасла населяют водохранилища и запруженные реки. Единственным местом, в котором не должны жить ундины, являются загрязненные водоемы. Существует группа ундин, способных выдержать прикосновение отравленной воды, но эти печальные Неодушевленные отринули мирные пути своих сородичей и нападают на каждого, кому не посчастливится оказаться неподалеку от их логовищ. Ундины Поляны всегда готовы принять любых своих сородичей, за исключением, впрочем, тех ундин, которых называют Отравленными. В свою очередь, Ундины Ремасла тепло относятся к ундинам Поляны, но при этом пытаются помочь Отравленным и вернуть их в семью. На самом деле, Отравленные являются камнем преткновения,

постоянно вызывающим жаркие споры, которые, впрочем, все остальные Неодушевленные принимают за изящный обмен любезностями.

Гломы

Гломов не зря называют памятью Застывших. Они живут внутри огромных горных хребтов и дремлют у самых костей Земли. Гломы владеют силой живой Земли и демонстрируют настолько строгие представления о чести и такую сильную верность долгу, что по сравнению с ними даже тролль покажется жалким интриганом. Столь ценимые ими представления о чести могут казаться чем-то странным всем остальным Неодушевленным, но когда дело доходит до выполнения обязательств, гломы не обращают внимания ни на что, и ни на кого. Основопологающий принцип философии гломов в свободном переводе звучит как "око за око". Помимо своего классического значения, он также подразумевает, что если вы пожертвуете своим глазом ради глома, он с радостью ответит вам тем же, если вы попросите его об этом. Гломы сражались на переднем крае в ходе Войны Соответствия, и по сей день Создания Поляны, принадлежащие к этой филе, отказываются говорить с солимондами или добровольно поддерживать какие-либо отношения с Неодушевленными Ремасла, если не считать других гломов. Гломы Поляны обитают внутри природных скальных формаций и рудных жил. Якоря гломов Ремасла включают произведения абстрактного искусства, каменные башни и дома, и другие предметы, сделанные из различных металлов (если не считать железа). Гломы Поляны очень сдержанны и замкнуты, и постоянно находятся настороже. Они помнят Войну Соответствия, в которой погибло так много их братьев, и редко общаются с Неодушевленными Ремасла. Гломы Ремасла отличаются гораздо большей общительностью, и когда другие фэйри упоминают гломов, то обычно имеют в виду именно их. Они отказались от попыток наладить отношения со своими собратьями, и считают, что те попросту не могут принять изменения, произошедшие с миром. Единственным, что объединяет гломов Поляны и Ремасла, является общая нелюбовь к солимондам.

Пароземы

Перелетающие с облака на воздушные потоки летнего бриза, а с них – на северный чинук, пароземы несутся по жизни в сопровождении песни ветров, которая ни на мгновение не покидает их. Во время Войны Соответствия пароземы носились от лагеря к лагерю, с огромным интересом узнавая место проведения очередной лекции профессоров-солимондов, чтобы

только спустя несколько минут сообщить гломам о том, где лучше нанести удар. Пароземам очень сложно сосредоточиться на чем-то одном в течение долгого времени, и они обожают ставить перед этим фактом других существ. Пароземы живут повсюду, где происходит движение воздушных потоков – их пристанищем может быть коварный поперечный ветер, несущийся между зданиями, оглушительный звук трубы, или холодный ветер, дующий с севера. Легендарный Мах Первый был старым и могущественным пароземом, который забавлялся с аэропланами до тех пор, пока Банальность не уничтожила его королевство. Пароземы Поляны живут в естественных ветрах. Пароземы Ремасла могут обитать во всем, что вызывает движение воздушных масс, примером чего могут служить духовые музыкальные инструменты или даже набор воздушных колокольчиков. На публике пароземы Поляны игнорируют своих братьев, принадлежащих к Созданиям Ремасла, но всякий раз, когда звучит скэт джазмена, а ветер стучит в окно, это может быть также и стычкой двух пароземов. Пароземы Ремасла считают себя такими же полноценными Застывшими, как и их братья из числа Созданий Поляны, и готовы пойти на все, чтобы заставить их признать это.

Солимонды

Дети пламени некогда были самыми свободными из Неодушевленных. Они путешествовали по Грезе во вспышках света, которые разрывали небо, обитая в огромном дворце, расположенном внутри самого Солнца. Они проникали в мир смертных через костры и иногда проносились через него разрушительным вихрем, сжигая и уничтожая все, что оказывалось у них на пути. Затем, они решили передать свой дар человечеству. Это решение положило начало Войне Соответствия, которая навсегда разделила Застывших на Созданий Поляны и Ремасла. Когда война закончилась, установился ненадежный мир, а Создания Поляны внезапно поняли, что Создания Ремасла теперь превосходят их числом. Объединяющим фактором для Империй стала ненависть к общему врагу в виде солимондов, которым было уготовано изгнание. Солимонды, которые нехотя соглашались говорить о войне, утверждают, что создавали новых Созданий Ремасла лишь для того, чтобы защитить себя. Как бы то ни было, теперь солимонды скитаются по свету, и большинство других Неодушевленных с трудом выносит их присутствие. Впрочем, неприязнь является единственной альтернативой чистой и незамутненной ненависти, которую испытывают к ним некоторые филы. Солимонды живут везде, где много тепла и света, и их домами нередко становятся места, подобные вулканам. Многие солимонды поселяются в костровых ямах кемпингов, зная, что там некогда был огонь, и он обязательно

туда вернется. Некоторые солимонды устраивают свои дома в Очагах, выполняя при этом обязанности защитников фригольдов. В прошлые времена солимонды считали себя невосприимчивыми для сил Ремасла, ибо им казалось невообразимым, что кто-то сумеет подчинить своей воле пламя. Затем, один из солимондов оказался пойманным в газовую плиту, и так появились первые солимонды Ремасла. Осознание этого факта способно повлиять то, как солимонды воспринимают Войну Сотворения, и оказать очень большое воздействие на жизнь Империи Огней.

Манекены

Последняя Империя, судьба которой очень тесно связана с Мечтателями, принадлежит манекенам. Эти Неодушевленные очень немногочисленны и встречаются крайне редко. Само их существование размывает границу между Китэйнами и Неодушевленными. Манекены все еще не подменыши, но уже и не Неодушевленные в полном смысле этого слова. Поэтому их чаще можно встретить в обществе Китэйнов, чем других Неодушевленных. Манекены сохраняли нейтралитет в Войне Соответствия, что во многом было вызвано тем, что практически все они принадлежат к числу Созданий Ремасла. Манекены Поляны очень немногочисленны, и встречаются только там, где силы стихий естественным образом создают нечто, напоминающее человеческое обличье. К числу наиболее распространенных Якорей манекенов относятся куклы, скульптуры и самые различные магазинные манекены. Манекены несколько свысока относятся ко всем феям, но демонстрируют странную снисходительность к солимондам – особенно, в сравнении с другими Неодушевленными. Возможно, им известно что-то об этих презируемых Неодушевленных, чего не знают других их собратья, или же они просто лучше понимают желание солимондов принести Ремасло в Мир Яви.

Империи

Все Неодушевленные принадлежат к той или иной Империи. Эти Империи делятся по филам и больше напоминают союзы американских индейцев, чем государственные образования, существующие в определенных географических рамках. Тем не менее, у каждой Империи в Грезе есть своя метрополия. Каждый представитель Империи может в любой момент посетить свою метрополию с помощью портала, расположенного у него в Ягоре. Неодушевленный также может провести через портал спутников, при условии, что они будут зачарованы. Только у Империи манекенов нет своей метрополии. В силу этого они могут беспрепятственно

посещать метрополии всех остальных Империй. Каждая Империя обладает собственной политической структурой. Отношения между Империями часто запутаны настолько, что это приводит в замешательство даже самых умелых макиавеллистов общества Китэйннов. К метрополиям Империй Неодушевленных ведут древние тропы, многие из которых до сих пор закрыты, в силу чего пилигримам приходится добираться туда по изменчивым и опасным дорогам Грезы. Неодушевленные могут даровать другим феям полноценное гражданство своих Империй, но это правило не распространяется на Неодушевленных других фил.

Договор

После Войны Сотворения родина солимондов оказалась оккупирована. Оккупационные силы были организованы из представителей всех остальных Империй. В ходе Междоусобицы большая часть оккупационных войск отступила или была уничтожена. После пробуждения значительного количества Неодушевленных, многие Создания Поляны начали призывать к восстановлению оккупации. К счастью для солимондов, большинство Неодушевленных считает, что настало время забыть былые обиды и сосредоточиться на исцелении ран, нанесенных Войной Сотворения.

Империя Слез

Империя ундин представляет собой демократию афинского типа. Любая ундина может проголосовать по любому вопросу. Трибун формулирует основные принципы политики Империи, но любое его решение может быть оспорено, при условии, что за это проголосует не меньше двух десятков ундин. Трибуна выбирают на три года, и считается, что им может стать лишь самый мудрый и умный представитель народа ундин. Нынешним трибуном является Нина, которая живет в маленькой бухточке, наполненной теплыми водами Тихого океана.

Родиной ундин является огромный океан, которому нет конца, сколько бы путешественник ни странствовал по нему. Глубина океана превышает двадцать миль, и на его дне находится обширный город с коралловыми зданиями и дорогами. Каждому, кто оказывается в этой части Грезы, имеет смысл научиться дышать под водой. Многие из пиратских капитанов Уделов Светлого Рая знают, как находить путь в этом безграничном океане, используя его, чтобы срезать путь между различными частями Грезы, так как он связан со всеми морями и океанами мироздания.

В политическом плане у Империи Слез нет врагов. Ундины поддерживают дружественные отношения со всеми

Неодушевленными, но хотя они утверждают, что давно уже простили солимондов, ундины ведут себя весьма холодно в их присутствии. Многие Застывшие считают, что причиной этого является то, что воде и огню всегда было сложно найти общий язык.

Империя Камней

Империя Камней представляет собой общество с жесткой иерархической системой. Каждый глом знает свое место в коллективе. Тем не менее, Империя Камней основана на принципе меритократии, и потому те, кто может послужить благу всех гломов, без труда продвигаются по иерархической лестнице. Нынешним маршалом гломских армий является Р'каг, глом Поляны, который живет в горе, являющейся частью Пиренеев. Его генеральный штаб полностью состоит из гломов Ремасла, которые дослужились до своего положения благодаря знакомству с современным миром. Относительно недавно генеральный штаб начал выступать за более мягкую политику в отношении солимондов, но маршал отказывается рассматривать этот вопрос.

Родина гломов представляет собой исполинскую цитадель, вырастающую из живой горы. Трижды она оказывалась в осаде, и трижды нападавшие оказывались отброшены и разгромлены. В сердце этой цитадели находится один из немногих источников химерического железа. Тот, кто захочет получить немного железа из крепости гломов, должен будет доказать, что достоин этого, пройдя ряд нелегких испытаний.

В политическом плане гломы демонстрируют гораздо более радикальные взгляды, чем другие Неодушевленные. Они настаивают на том, что солимонды должны были изгнаны из Грезы, и не собираются прекращать оккупацию их родины. Ундины возглавляют объединение тех, кто стремится убедить гломов забыть бывшие разногласия и обиды, но пока что им не удалось добиться особого успеха.

Граф Альдред об Империях

Отношения между Неодушевленными и их Империями до сих пор остаются для меня чем-то странным и непонятным. Я неоднократно слышал, как они говорили о них, как о реально существующих местах, тогда как в других случаях подразумевалось, что Империя представляет собой определенный массив населения. Один из моих знакомых утверждал, что посетил огромный лес, который предположительно является родиной народа растений, куберов. С другой стороны, я слышал как минимум о трех различных огненных императорах.

Какой бы ни была политическая структура королевств

Неодушевленных, складывается впечатление, что между флегматичными големами и презируемыми огненными духами существует давняя и ожесточенная вражда. Не слишком разговорчивые Неодушевленные пока что не спешат делиться подробностями относительно причин этого конфликта, но я могу предположить, что это как-то связано с Войной Сотворения.

Империя Небес

Лучшей характеристикой правительства пароземов является смесь анархии и трайбализма. Раз в год тринадцать старейших активных представителей этой Империи собираются и обсуждают вопросы, которые связаны со всей филой. После этого они делают долгие и многословные заявления, которые, в конечном счете, игнорируются всеми теми, на кого, в теории, должны были бы распространяться решения Совета Тринадцати.

Нынешний Совет состоит из шести Созданий Ремасла и шести Созданий Поляны. Их все еще возглавляет Мах, живущий на вершине одной из самых высоких гор. Мах является единственным пароземом, к словам которого прислушиваются все представители его Империи, и которому они подчиняются исключительно в силу уважения к его заслугам.

Родина пароземов располагается в Глубокой Грезе, и напоминает целую страну, построенную из облаков и стекла. Призрачные животные катаются по облачной травке, а воздушные существа странствуют по невесомой стране, перемещаясь как пешком, так и с помощью крыльев. В центре этого королевства находится огромная башня в форме рога единорога, возведенная из кучевого облака, прочность которого не уступает мрамору. На вершине башни находится зал совещаний, где собирается Высокий Совет.

Империя Небес в данный момент торгует с Империей Слез, обменивая дождь на испарения. Империя Камня считается слишком скучной для того, чтобы иметь с ней какое-либо дело, если не считать самых минимальных дипломатических отношений. В данный момент Империя Небес не собирается присоединяться к блокаде Империи Огней, хотя Создания Поляны в Совете постоянно выступают с предложениями сделать это. Что же касается Империи Кукол, то об отношениях между ней и Империей Небес ничего неизвестно.

Загадка Деревьев

Ты обратился к нам так, как подобает, и посему мы можем поведать тебе, почему Дети Деревьев так спокойно относятся к

тем, кто срубают и сжигают деревья. Мало сказать, что дуб вырастает из желудя, а розовый бутон происходит из семени. Дуб и желудь – это единое целое, и дуб продолжает жить в желуде даже после того, как окажется срублен.

До тех пор, пока в мире остается хотя бы одно семечко, мы будем сильнее смерти. Если твоя Оболочка цветет, плодоносит и разбрасывает семена, то ты переродишься, когда эти семена прорастут, даже если твоя первоначальная Оболочка окажется срублена, сожжена или подвергнется иным необратимым изменениям.

Нам знакома смерть, но мы знаем, что даже смерть – это всего лишь временный сон, недолгая остановка в извечном движении колеса жизни.

Империя Огней

Империя Огней уже давно не та, какой была когда-то. Война Сотворения сокрушила солимондов и разбросала их на все четыре стороны, сделав представителей Империи Огней нежеланными гостями повсюду, куда бы они ни отправились. В политическом плане Империя Огней некогда была сложной имперской монархией с запутанной системой титулов, удивительным набором церемоний и изысканным сводом придворных манер, которая ничуть не уступала самым славным из дворов Ши. После Войны сразу несколько групп объявили себя истинным императорским двором в изгнании. Самой метрополией солимондов теперь управляет марионеточный император, толстый солимонд Ремасла, которого зовут Ккш. Его Якорем является газовая плита в центральной части Манхэттена. Ккша поддерживают гломы, и он утверждает, что является законным императором.

Некогда родина солимондов славилась бронзовыми аллеями, протянувшимися вдоль аристократических вилл, и пылающим горизонтом, озаряющим небо, но теперь она превратилась в жалкое подобие своей прежней славы. Тысячелетия осады и оккупации оставили на ней неизгладимый след, превратив величественные города и селения в руины. Единственным исключением из этого правила является столица. Тем не менее, даже она обезлюдела, и единственными ее обитателями остаются последователи Ккша и солдаты армии гломов, патрулирующие улицы.

Единственной Империей, поддерживающей дипломатические отношения с Империей Огней, является, как ни странно, Империя гломов. Только гломы признают права Ккша на трон. Все остальные претенденты, в лучшем случае, игнорируются, а в худшем – становятся объектом внезапных нападений. Многие солимонды заявляют, что Империя Огней живет в их сердцах, отказываясь возвращаться на свою родину до тех пор, пока она снова не станет свободной.

Империя Семян

Империя куберов представляет собой лесное сообщество, члены которого делят друг с другом не только имущество, но и собственные жизни. Куберами управляет монарх, которого каждые десять лет выбирают с помощью священного ритуала, свидетелем которого ни разу еще ни становился чужак. Монарх назначает личный совет, который помогает ему принимать решения. Нынешним монархом является Ее королевское величество, королева Дрианна. Дрианна принадлежит к числу Созданий Поляны и правит уже пять лет. Она пытается объединить оба Двора куберов, делая это с переменным успехом.

Родиной куберов является огромный лес, расположенный на пересечении границ всех остальных исконных владений Неодушевленных. В центре этого леса расположен город, который построен из живой древесины. Многие из древесных домов до сих пор окутаны плющом, но по мере того, как куберы пробуждаются, в город понемногу возвращается жизнь.

В политическом плане куберы поддерживают гломов, но при этом не слишком довольны тем, как Империя Камней относится к родине солимондов. В то же время, Война Сотворения сильнее всего отразилась именно на Империи Семян, и потому куберы не слишком активно поддерживают возвращение солимондам их законного места среди остальных Застывших.

Империя Кукол

Манекены утверждают, что у них нет ни Империи, ни метрополии. Время от времени они собираются в тихих уголках Грезы для того, чтобы обсудить интересующие их вопросы, и периодически появляются на придворных собраниях и совещаниях других Империй, помогая Неодушевленным советами и рекомендациями. Когда посланник манекенов говорит за всю свою филу, его без труда можно узнать по черной мантии. В подобных случаях замолкают даже маршалы гломов, которые внимательно вслушиваются в слова тех, кто облачен в черное.

Ходят слухи, что где-то глубоко в Грезе располагается небольшая городская ратуша в викторианском стиле, которая возвышается посреди поля голубой травы, напоминающего луга штата Кентукки. Именно в этом аккуратном и чистом месте происходят собрания Совета манекенов. Тем не менее, это всего лишь слух, и манекены никогда не приглашали других Неодушевленных на свои собрания. Ходят и другие, гораздо более неприятные и зловещие слухи о том, откуда приходят представители этой загадочной филы, но никаких

доказательств, которые подтверждали бы эти рассказы, до сих пор не было найдено.

В политическом плане манекены обычно выступают своеобразным катализатором изменений. Появление посланника в черном обычно указывает на значительные изменения в области политики. Многие Неодушевленные гадают, в чем заключается секрет удивительного влияния черных эмиссаров манекенов, но лидеры других Империй продолжают хранить ответ на этот вопрос в тайне. Им известно, что обращение посланника в черном к Империи обычно предвещает войну. С момента падения родины солимондов черные эмиссары манекенов не совершили ни одного официального визита к представителям этой филы. Некоторые Неодушевленные утверждают, что когда народ солимондов воссоединится, манекены вновь отправят к ним своих посланников, тогда как другие считают, что манекены будут говорить лишь с истинным королем. В любом случае, манекены, которые должны были бы испытывать наибольшую симпатию к солимондам, продолжают хранить молчание.

Изначальный Кодекс

Кодекс представляет собой свод фундаментальных законов, который распространяется на всех Неодушевленных. Эти законы были приняты еще до основания Империй и остаются в силе с тех самых пор. Каждый из законов Кодекса подвергся некоторым изменениям в ходе истории, и, кроме того, Создания Поляны нередко интерпретируют их не так, как Создания Ремасла. Вдобавок к этому, различия в интерпретациях существуют и между Империями. В этих законах первоначально заключался Гламур, который привязал души фей к их новым обличкам, и потому, если Греза определяет, что Кодекс оказывается нарушен, она может покарать нарушителя так же, как и любого клятвopеступника.

Якорь – это жизнь. Никогда не уничтожай Якоря и не позволяй Якорю пострадать вследствие твоего бездействия.

Это основополагающий закон Неодушевленных. Какие бы войны или конфликты ни разделяли их, Неодушевленные никогда не решатся нанести вред Якорям своих сородичей. Подобный поступок для них равнозначен превращению в Даунтэйна. Даже в минуты самого страшного гнева гломы не решаются уничтожать Якоря солимондов. Тем не менее, они могут помешать фее, находящейся в Оболочке, вернуться в Якорь, принуждая ее бежать в Грезу или погрузиться в Дрему, что заметно уменьшает потенциальную угрозу с ее стороны.

Те, кто нарушает этот закон, очень быстро сталкиваются с тем, что их собственные Якоря начинают увядать и распадаться. Вскоре после этого нарушителей ожидает Растворение. Даже если им удастся как-то остановить этот процесс, они окажутся навеки заклеены своим поступком, и их будут презирать даже другие отверженные.

Оставь Страну Неисполненных Грез тем, кто живет там. Твой удел – вечность.

Этот закон трактуется различным образом среди Созданий Поляны и Созданий Ремасла. Застывшие Поляны часто считают, что он указывает на то, что они не должны вмешиваться в жизнь смертных или Китэйнов, и используют в качестве доказательств бесчисленные истории о нарушенных обетах и безответной любви. Создания Ремасла, в свою очередь, считают, что этот закон позволяет им действовать в пределах Мира Яви, при условии, что они не будут посягать на свободу воли его обитателей. Складывается впечатление, что Греза придерживается именно этой трактовки данного закона.

Тем не менее, если этот закон будет бесстыдно нарушен, как, к примеру, в том случае, если Неодушевленный попытается похитить Высокого Короля Китэйнов, последствия этого могут оказаться ужасающими.

Не причиняй вреда тем, кто не причинил вреда тебе. Пускай твою руку направляет справедливость, а не жажда мщения.

Неудивительно, что у этого закона больше всего различных трактовок. Различное понимание концепций правосудия, вреда и отмщения делает его одним из главных камней преткновения между различными Империями. То, что гломы считают правосудием, солимонды и ундины нередко называют мстью, а понятие вреда у пароземов меняется в зависимости от дней недели. Хотя первоначально этот закон должен был способствовать поддержанию мира, он сделал дразги между Империями чем-то скорее напоминающим мафиозные разборки, чем регулируемые строгими правилами конфликты.

Если Неодушевленный переходит черту, отделяющую правосудие от мести, он автоматически лишается защиты, предоставляемой этим законом. Тем не менее, эта черта нередко проводится агрессором, и потому многие действия, которые в других обстоятельствах могли бы назвать чрезмерным применением силы, остаются без внимания Грезы.

Ты – часть твоей Империи; почитай ее и служи ей, не щадя себя.

Этот закон открыт для индивидуальных трактовок. Большинство гломов понимает его как свидетельство лежащих на них обязательств перед военизированной государственной системой Империи Камней, тогда как куберы и ундины обычно воспринимают его как общую рекомендацию, которая призывает их придерживаться философских аксиом своих Империй.

До тех пор, пока Неодушевленный не предпринимает явно враждебных действий против своих сородичей, этот закон не считается нарушенным.

Жизнь Неодушевленного

Существуют мириады граней жизни Неодушевленных, о которых чужаки даже не догадываются. Каждая Империя представляет собой отдельный мир со своей собственной культурой, ритуалами, праздниками и диалектами. Тем не менее, существуют определенные важные даты и времена года, имеющие особое значение для всех Неодушевленных.

Lingua Inanimica

Неодушевленные часто воспроизводят звуки, которые на первый взгляд кажутся бессмысленными. В случае с пароземами, это нечто, напоминающее порывы ветра, гломы часто производят звук, напоминающий соприкосновение трущихся камней, и так далее. На самом деле, Неодушевленные могут общаться друг с другом на языке своей Империи. Это распространенный язык, который называют низкой Инанимикой. Все Неодушевленные владеют им, и другие существа неспособны изучить его. Кроме того, в каждой Империи есть собственный диалект, основанный на свойственной ей стихии, и его понимают только ее представители. Следует отметить, что хотя манекены могут говорить только на низкой Инанимике, складывается впечатление, что они без труда понимают все остальные диалекты.

Праздничные дни

Равноденствия и солнцестояния

Каждое равноденствие и солнцестояние считается среди Неодушевленных праздником. Каждая Империя устраивает празднество в честь дня, с которым она связана. Правители четырех Империй Неодушевленных встречаются друг с другом четырежды в год в эти дни. Марионеточный правитель Империи Огней также обычно присутствует на этих встречах, но никто не обращает на него внимания.

Осеннее равноденствие принадлежит пароземам и ундинам. Они приглашают других Неодушевленных в подводные дворцы ундин, наполненные воздухом с помощью соорганизаторов-пароземов. Этот праздник знаменуется долгим пиром и ценными подарками, которые вручаются во время пиршества.

Зимнее солнцестояние считается праздником гломов, и в этот день в Грезе устраивается величайший из турниров. Это празднество напоминает Олимпийские игры, где испытываются боевые умения участников, и победители игрищ покрывают себя неувядаемой славой, а, если речь идет о гломах, то и получают моментальное повышение.

Весеннее равноденствие совпадает с ярмарочным днем куберов. Ремесленники, музыканты и обычные Неодушевленные собираются для того, чтобы отметить возрождение жизни и завершение зимы. Именно к этому времени лидеры Империй обычно приурочивают совместные заявления.

Летнее солнцестояние некогда считалось символом величавой красоты и грациозности, в ходе которого солимонды устраивали четырехдневную летнюю школу, стремясь поделить своими знаниями с другими Неодушевленными. Теперь это праздник пьяного разгула, во время которого марионеточный император восседает на троне, и огненное вино струйками стекает у него изо рта, пятная его тунику. Единственными солимондами, которые посещают этот праздник, обычно становятся жалкие лизоблюды, стремящиеся заслужить расположение императора. Зная об этом, многие Неодушевленные стараются избежать посещения Праздника Огней.

Манекены утверждают, что не проводят каких-либо праздничных ритуалов в ходе года, но ходят слухи о том, что в новогоднюю ночь они крадут время между 11:59 и полночью. Говорят, что в течение этой минуты все манекены пробуждаются и получают возможность прожить один день как обычные смертные. Когда они возвращаются в свои Якоря, время продолжает свой обычный бег, и наступает полночь. Если эти слухи правдивы, то они могут объяснить то, почему Скрытой Империи нередко известно многое из того, чего не знают представители всех остальных Империй.

День Памяти

Этот день отмечается солимондами, которые до сих пор остаются в изгнании. Этот печальный праздник, во время которого солимонды вспоминают о своей родине, знаменуется сумрачными процессиями, мерцающими в ночи огнями, и грустными песнями. Гломы запретили эту церемонию в пределах родины солимондов.

Вече

В этот день в самый разгар лета куберы собираются на большой поляне, где-то в вековых лесах России. На собрании куберы могут подавать петиции своему монарху. Если десятилетний период правления монарха заканчивается, его вынуждают погрузиться в Забытие, после чего выбирают нового правителя. Приглашение на это собрание очень высоко ценится, и складывается впечатление, что те, у кого его нет, физически не могут обнаружить место проведения собрания. В прошлом королева Дрианна лично пригласила туда Высокого Короля Дэвида. Его Величество отклонил приглашение с соответствующими извинениями. Теперь Неодушевленные замерли в ожидании последствий этого невиданного оскорбления.

Тайные Общества

В составе каждой Империи существуют отдельные группировки, формирующиеся так же, как и в любом другом обществе. Ниже представлено описание ряда наиболее известных группировок Империй Неодушевленных. Ходят слухи о том, что в тених действуют другие тайные общества, но до этого момента они никак еще себя не проявили.

Фронт Освобождения Солимондов, Свободные Солимонды и так далее...

Эти группировки могут принимать форму как разношерстных массовых объединений, как и организованных боевых групп. Их объединяет общая цель, суть которой заключается в том, чтобы отвоевать родину солимондов и возродить Империю Огней. Некоторые из этих группировок занимаются террористической деятельностью, нанося удары по Оболочкам и осуществляя нападения на Якоря. Другие отдают предпочтение дипломатии и пытаются понять причины, которые привели к Войне Соответствия. До тех пор, пока этим группировкам, невзирая на все их разногласия, не удастся объединиться, освобождение солимондов остается весьма трудноразрешимой задачей.

Кулак Гайи

Это объединение Созданий Поляны, которые утверждают, что никогда не примут существование Созданий Ремасла. Их ненависть к Ремаслу достигает таких масштабов, что некоторые из особенно порочных представителей этого общества даже пытались уничтожить Якоря Ремасла. Эта группировка действует при Имперских дворах и в метрополиях Неодушевленных, стремясь изгнать оттуда Создания Ремасла. Тем не менее, пока они являются лишь крикливым меньшинством и многие Неодушевленные, которые втайне могут разделять их взгляды, отказываются поддерживать Кулак Гайи публично.

Братство Руки

Эта группировка Неодушевленных, в состав которой входят как Создания Поляны, так и Создания Ремасла, пытается сгладить разногласия между двумя Дворами. Единство Братства Руки служит примером того, какие результаты может принести сотрудничество обоих Дворов. В состав Братства входит очень мало гломов, но, к счастью, их количество постепенно растет, несмотря на ряд указов, препятствующих вступлению представителей Империи Камней в его ряды. Помимо этого Братство Руки приветствует вступление в него солимондов, и нередко становится единственным местом, где представители огненного народа могут найти себе друзей из числа других Неодушевленных. В данный момент эта группа старается заполучить как можно большее политическое влияние с целью популяризации своих идеалов и целей.

Империя Машины

Эта группа обычно фигурирует в историях, которые старшие Неодушевленные рассказывают своим воспитанникам, когда тем хочется послушать страшную сказку. Империя Машины предположительно является объединением безумных фей, которые подверглись воздействию Ремасла, и, в силу этого, начали испытывать нездоровое влечение к творениям человеческих рук. Эти Неодушевленные старательно выискивают самые сложные машины и электронные устройства, после чего пытаются сделать их своими Якорями. Добившись этого, они похищают недавно пробудившихся Неодушевленных, после чего заставляют их с помощью электрических ритуалов вступить в свои порочные ряды.

Конкордат

Эта горсточка мудрецов – все, что осталось от великих университетов солимондов. Каждые шесть месяцев Неодушевленные каждой Империи собираются для того, чтобы поделиться знаниями и обсудить животрепещущие вопросы. Записи Конкордата представляют собой одно из крупнейших собраний знания, связанного с феями, которое когда-либо существовало на свете. Стекланный Круг нередко консультируется с благородными мудрецами Конкордата по определенным вопросам. Профессор, читающий курс профессионального использования тродов (эсквайр), недавно заявил, что обнаружил путь, ведущий обратно на Аркадию, но, вскоре после этого заявления, бесследно исчез. Любопытно, что его Якорь исчез вместе с ним. В данный момент его пост остается вакантным.

Отношения с Иными

Китэйны

Неодушевленные лишь изредка вступают в какие-либо отношения с Китэйнами. Это связано с тем, что Застывшие в силу своей природы не доверяют существам из мяса, даже если у них души фей. Кроме того, Неодушевленные гораздо менее многочисленны, чем их сородичи-Китэйны. Сочетание весьма незначительной численности Неодушевленных и крайне ограниченных контактов с ними приводит к тому, что некоторые Китэйны начинают сомневаться в самом их существовании. В действительности, многие Китэйны верят, что Неодушевленные не пережили Раскол, и все оставшиеся представители их рода давно уже перебрались на Аркадию.

В последнее время Неодушевленные стали принимать гораздо более активное участие в придворной жизни Китэйнов. Многие Застывшие начали осознавать преимущества, которые предоставляет им наличие союзников-подменышей. Среди Неодушевленных наиболее тесные отношения с Китэйнами поддерживают Создания Ремасла. Во многих случаях Неодушевленные Ремасла (а также Создания Поляны, искушенные в создании Оболочек) могут даже не открывать свою истинную природу друзьям-Китэйнам. Это является одной из причин того, что многие Китэйны утверждают, что никогда не встречали Неодушевленных, хотя, на самом деле, уже некоторое время поддерживали с ними тесные дружеские отношения.

Тем не менее, другие Неодушевленные считают, что им стоит как можно дальше держаться от всех представителей Мяса. Они уверены, что Мясу никогда не понять обычаи и

традиции Медленных Империй, и отношения с его представителями могут привести лишь к катастрофическим последствиям.

Другие сверхнатуралы

Неодушевленные всячески стараются избегать других сверхнатуралов. Большинство Застывших считает, что подобные отношения не могут привести ни к чему хорошему, и, в большинстве случаев, связи с "иными" приводят к катастрофическому исходу. Неодушевленные особенно боятся тех сверхнатуралов, которые стремятся осквернить их Якоря, или даже вытянуть из них Гламур.

Известны весьма немногочисленные случаи, когда Неодушевленные завязывали дружеские отношения с особенно близкими земным силам магами (подобными последователям Традиции Вербена) или даже кем-то из оборотней. Тем не менее, подобные случаи очень редки, и могут пройти долгие месяцы или годы, прежде чем Неодушевленный раскроет свою истинную природу другому сверхнатуралу (даже если будет уже знаком с этим магом или оборотнем).

Смертные

Будучи порождениями не Мяса, а Духа, Неодушевленные общаются со смертными гораздо меньше, чем Китэйны. Чаще всего Застывшие избегают людей, страшась их и считая губителями природы. Тем не менее, это не всегда так. В последнее время Неодушевленные все чаще открывают свою истинную природу смертным. Застывшие обнаружили, что, как и в прошлые века, заведение дружеских отношений с некоторыми смертными способно изрядно поспособствовать безопасности их Якорей. Более того, некоторые смертные, которые понимают, что их друзья действительно являются духами, населяющими, к примеру, соседний лес, становятся верными последователями и защитниками Неодушевленных. Недавний всплеск интереса к философии Нью-Эйджа и почитанию живой природы, немало поспособствовал Неодушевленным в их деле, хотя нельзя исключать того, что именно благодаря пробуждению Застывших эти идеи вновь переживают свой расцвет.

Глава третья: Таксономия Тайн

Жеу Неодушевленных

Неодушевленные воспринимают свои Жеу так же, как Китэйны воспринимают свои Обличья. Тем не менее, в случае с Неодушевленными деление на Жеу зависит не от возраста, а продолжительности периода активности.

Дети

К числу Детей-Неодушевленных относятся те, кто лишь недавно пробудился, и только что избавился от опеки своего ментора. Они нередко оказываются не слишком-то искушены в вопросах, связанных с обществом смертных и Китэйнов, так как им еще предстоит привыкнуть к новому миру. Неодушевленного обычно считают Дитя до тех пор, пока он не проведет в активном состоянии четыре или пять лет. В последние годы многие Дети оказываются Созданиями Ремасла, тогда как количество Созданий Полян уменьшается с каждым днем.

Начальный Гламур: 5.

Начальная Банальность: 3.

Начальная Воля: 2.

Количество стартовых Осколков: 3.

Юноши

Юноши народа Неодушевленных сохраняли активность на протяжении нескольких лет, и уже начинают понимать основные принципы мира смертных и Китэйнов, даже если не испытывают особенной радости по этому поводу. В данном Жеу, Неодушевленные еще не успевают испытать всю тяжесть Банальность. К этой категории принадлежит большинство активных Неодушевленных, которые, в свою очередь, составляют большинство тех, кто пробудился вновь после Раскола. Именно им предстоит справляться со значительными демографическими изменениями, так как представители Империй только сейчас начали понимать, что тысячи Созданий Полян перешли под власть Ремасла.

Начальный Гламур: 6.

Начальная Банальность: 4.

Начальная Воля: 3.

Количество стартовых Осколков: 3.

Старец

Неодушевленный считается Старцем лишь в том случае, если ему удалось на протяжении долгих лет избегать погружения в Дрему. К этой категории относится несколько исключительно могущественных Застывших, которым удалось пережить период Междущарствия. Кроме того, сюда относятся те, кто пробудился сразу же после Воссоединения. Старцы, являющиеся самыми старыми и опытными из Застывших, управляют остатками Империй, и нередко выступают официальными представителями Неодушевленных при дворах Китэйнов.

Начальный Гламур: 6.

Начальная Банальность: 6.

Начальная Воля: 5.

Количество стартовых Осколков: 4.

Фила

Мир Неодушевленных населен необычными и удивительными существами, которые противятся любым попыткам разделить их на удобные категории или киты. Грезы скал и кукол являются странными и неуловимыми. Они противоречат логике Мяса. Неодушевленные, которые воплощают в себе эти грезы, с еще большим трудом вписываются в строгую систему классификации.

Когда-то в истинности этого утверждения было усомниться еще сложнее, чем теперь, но практически полное уничтожение многих из некогда великих народов Неодушевленных оставило немало болезненных пустот в мире. Целые филы навсегда покинули Мир Осени, будучи изгнанными обратно в Грезу, или же попросту уйдя в небытие.

Все, что осталось от некогда исполинских Империй Неодушевленных, представлено горсточкой фил. Мудрецы народа Китэйнов считают, что эти филы Неодушевленных оказались "сильнейшими", продемонстрировав наибольшую способность к адаптации среди иных фэйри, что было необходимым в условиях ужасов современного Мира Тьмы. На самом деле, причины этого никак не связаны с естественным отбором. До сих пор существует несколько других фил, но численность их представителей уступает даже числу тех, кто упомянут ниже. Как и в случае со многими другими аспектами жизни фэй, выживаемость тех или иных Неодушевленных была вопросом удачливости, поэзии и исторической случайности.

Гломы (Тяжелые Люди)

Именно гломам, принадлежащим к мрачной Империи Камня, суждено было стать теми, кто выковал сильнейшие из первых союзов с человеческим родом. Сила этих пактов и договоренностей хорошо послужила гломам, ибо количество тех, кому удалось выжить в этот век Банального мрака, остается достаточным для того, чтобы именоваться филой. По мере того, как в мире становится холоднее, Тяжелые Люди становятся все более пассивными и вялыми – с каждым столетием, они все глубже погружаются в вековечный сон, но сильнее всего это заметно на примере старших гломов.

В древние времена представители этой филы были послами и дипломатами истинной аристократии Великой Каменной Империи, как, впрочем, и других духов, включая и смертных. Относительно незначительные размеры гломов (даже до Раскола лишь немногие из них могли похвастаться ростом, который превышал бы одиннадцать футов) и их энергичный темперамент сделали их природными посредниками между гораздо более бесстрастными и склонными к вековым размышлениям династиями. Кроме того, в первые дни мира, гломы часто путешествовали по тродам на своих каменных кораблях и других фантастических машинах, доставляя послания от одной горы к другой.

Теперь большая часть великих гор погрузилась в сон, от которого им, возможно, уже не суждено будет пробудиться, и маленькие гломы оказались брошены на произвол судьбы. В силу того, что все они весьма склонны к глубоким размышлениям, большинство гломов предпочло посвятить эти бессмысленные десятилетия погружению в глубины памяти и постижению сумеречных эпох Камня, предшествовавших нынешним временам. Дрема также представляет немалое искушение для этих медлительных существ. Если верить данным Стеклянного Круга, то среднестатистический глом за одно столетие проводит 80 лет в Дреме, 18 лет – вспоминая прошлое и 2 года – взаимодействуя с другими гломами и менее тяжелыми существами. Даже когда они принимают активное участие в социальной деятельности, многие гломы подвержены периодическим и крайне сильным приступам застенчивости, граничащей с затворничеством. В результате этих приступов они часто возвращаются к своим Якорям, чтобы прийти в себя. Иногда это занимает многие недели.

Немногие вещи имеют для души глома большее значение, чем традиции. Из всех основных рас Неодушевленных, которые до сих пор остались на Земле, только гломы утруждают себя неким подобием систематического изучения истории и обычаев мира Мяса. Впрочем, это никак не связано с желанием понять

Мясо или же найти ответ на Загадку Сердца – на самом деле, большинство гломов ничуть не заинтересовано ни в первом, ни во втором – суть этого побуждения произрастает из того факта, что знание традиций дарует успокоение сердцам этих неторопливых существ.

Следует отметить, что они действительно очень неторопливы. Гломы очень ответственно относятся ко всему, чем они занимаются. Они очень медленно заводят друзей и очень редко влюбляются (впрочем, еще реже они разрывают сложившиеся отношения). Даже если глом принимает подобное решение, то оно становится результатом как минимум нескольких месяцев основательных и глубоких раздумий. После того, как они все же решаются на что-то, им становится не менее сложно отказаться от этого – как гласит известная поговорка: "Скалы никогда не изменяют себе". Многие из ныне живущих гломов все еще питают яростную привязанность к памяти своих умерших возлюбленных и друзей, которые покинули Землю во время Раскола, чтобы никогда больше не вернуться.

Это заостренное нежелание принимать какие-либо решения, предварительно не обдумав их, отнюдь не означает, что Тяжелые Люди лишены эмоций или же являются абсолютно рациональными существами. Когда глом любит, он любит не только долго, но и настолько сильно, что готов пойти на смерть ради своей любви. Во многих историях говорится о гломах, которые любили так страстно, что с готовностью принимали увечья, а то и Растворение, чтобы только помочь своим любимым.

Когда глом ненавидит, эта ненависть является чистой и незамутненной, что делает обычно безобидных гломов одними из самых неприятных и пугающих врагов, которых только можно встретить в Мире Яви. Глом, которого удалось довести до бешенства, становится воплощением первозданной ярости, которое пойдет на все и не успокоится до тех пор, пока его враг не будет повержен.

Внешность: Молчаливые и погруженные в себя гломы часто не уделяют особенного внимания всем тонкостям создания человеческой Оболочки, считая себя истинным воплощением гостеприимства в тех случаях, когда они утруждают себя приданием своему телу хотя бы отдаленного подобия человеческого. Гломы практически всегда очень массивны, в результате чего высота их Оболочек варьируется от шести до семи-восьми футов. Существуют еще более высокие гломы, но они достаточно быстро обнаруживают, что по мере увеличения роста им становится все сложнее передвигаться, в силу чего они становятся более подверженными Дреме. Принадлежащие им Оболочки отличаются тем, что черты их лиц и другие особенности телосложения более или менее грубо вырезаны в живом камне, в результате чего, невзирая на

весьма своеобразное отношение к общению, гломы отличаются очень красивыми лицами, которые ненамного уступают лицам Мяса. Когда они находятся в своих Оболочках, их глаза напоминают глаза статуй, что связано с тем, что у них нередко не хватает зрачков и им не нужно мигать. Хотя у них нет естественных "волос", гломы, которые хотят казаться более человеческими, часто приделывают соответствующие материалы к своим головам или же активно используют парики. Они всегда выглядят очень плотными, привлекая внимание широкими плечами и толстыми ногами.

Образ жизни: Естественная плотность Оболочек гломов проявляется в том, что им требуется проводить в Дреме гораздо больше времени, нежели представителям других фил, чтобы сохранять в себе Гламур. Когда гломы пробуждаются, они стараются поддерживать отношения с представителями других Дворов и даже Мясом, иногда одаривая людей огромными драгоценными камнями в обмен на то, что те выполняют обязанности посланников и слуг, которые читают им, играют с ними в различные игры и развлекают иными способами. К числу других излюбленных занятий гломов относится разработка и конструирование архитектурных памятников, как, впрочем, и расширение существующих систем городских туннелей, сбор городских легенд (которые они затем долго и упорно записывают в своих самодельных книгах с каменными страницами) и поддержание бессрочной переписки с другими представителями своего рода. Все гломы любят узнавать новые сплетни и слухи о том, чем занимаются их каменные собратья в различных уголках мира, и любое существо, которое может обеспечить их этой информацией, имеет достаточно неплохие шансы для того, чтобы стать их хорошим другом.

Дети очень внимательно и осторожно относятся к новому миру, в котором они пробудились. Большую часть своего времени они посвящают изучению непосредственного окружения. У них часто возникают проблемы с поддержанием Оболочки в течение продолжительных периодов времени.

Юноши с гораздо большей легкостью поддерживают человеческое обличье, и именно их каменные фигуры с квадратными спинами и широкими челюстями наиболее известны среди Неодушевленных. Все большее число Юношей-гломов отдается соблазну Ремасла, вселяясь в статуи, созданные руками человеческих скульпторов – эти Оболочки особенно ценятся среди гломов за их удивительную схожесть с Мясом, особенность, которой могут добиться только лучшие из Застывших Творцов Оболочек. Тем не менее, эти Юноши Ремасла, известные как "големы", остаются меньшинством в обществе гломов, так как многие представители Тяжелого Народа считают, что подобная практика не лучшим образом отражается на разуме глома.

Старцы проводят большую часть своего времени в поисках Детей народа гломов (как, впрочем, и других народов Неодушевленных), стремясь обеспечить им заботу и необходимый уход. Искушенные, в большинстве своем, в жизни современного мира, Старцы с наибольшей вероятностью могут поддерживать контакты с феями, не принадлежащими к числу Неодушевленных.

Предрасположенность: Петрос.

Права Рождения

Сила Камня: Все гломы получают два дополнительных уровня Здоровья (прибавьте два уровня Синяков) и два пункта Силы, даже если значение данной Черты при этом превышает пять пунктов.

Иммунитет: Гломы обладают иммунитетом к воздействию всех ядов и болезней.

Слабость

Тяжесть Камня: Даже в своей Оболочке гломы являются исключительно тяжелыми. Точный вес глома определяется Рассказчиком, хотя стоит отметить, что вес в 1,000 фунтов среди гломов не считается чем-то выдающимся.

Цитата: *Прошу прощения за то, что я вынужден столь внезапно покинуть вас, но я подозреваю, что еще несколько месяцев назад Мясо начало работы на месте моего строительного проекта. Я должен отправиться туда, чтобы проконтролировать то, что они делают.*

Отношения

Куберы – Неудержимое стремление к материальным богатствам и услаждению плоти неизбежно приведет их к гибели.

Ундины – Добрый народ.

Пароземы – Безответственные и взбалмошные. На них никогда нельзя положиться.

Солимонды – Хотя солимонды утверждают, что являются нашими союзниками, они остаются опасными и ненадежными. Не доверяйте им.

Манекены – Они – загадка для нас. Нередко манекены кажутся нам гораздо более чуждыми, чем мясные Китэйны, ибо их нельзя назвать ни Мясом, ни Неодушевленными... это что-то среднее.

Китэйны – У нас гораздо больше общего с троллями народа Китэйнов, чем со многими из Неодушевленных. Возможно, нам стоит заключить с ними союз.

Ундины

(Собирательницы Сердец, Нереиды)

Ундины представляют собой живые воплощения причуд и изменчивости, которые являются весьма надоедливymi, хотя и застенчивыми созданиями, способными испытать очень многое, не говоря при этом ничего о себе. Их часто называют задумчивыми детьми отражений и тайн, создателями бездонных масок и непостоянных паутинок загадок и лжи, а их красота кажется дикой и необъяснимой, неуклюжей, но трогательной, странным образом напоминая рыбу, вытянутую из воды.

Из всех фил Неодушевленных ундины лучше всего подходят для разгадывания Загадок Сердца и других тайн, связанных с человеческими душами. Некоторые Неодушевленные говорят, что именно поэтому короли и королевы волн когда-то изгнали ундинов из моря, так как, скитаясь по суше, подобно Мясy, они лучше смогут понять тайные глубины человеческих сердец и, возможно, сумеют когда-нибудь вернуть Империи Слез ее душу. Другие, более жестокие и менее склонные к лирике существа, сомневаются в том, что такие титанические создания, как Бездонные, могли заинтересоваться чем-то столь незначительным, как "душа", утверждая, вместо этого, что ундины были изгнаны из вод морских в наказание за слабость и лживость.

Истина, что вполне неудивительно, зависит исключительно от взглядов слушателя. Бездонные уже давно не говорили с землей и ундины предпочитают не распространяться о своем прошлом. Как бы то ни было, тот факт, что ундины теперь живут на земле и вынуждены постоянно и, зачастую, весьма упорно бороться со своим засушливым окружением, остается неоспоримым.

Все ундины обладают тем или иным недостатком, который без конца напоминает им о том, что суша не является их исконным ареалом обитания. В большинстве случаев этот недостаток проявляется в форме различных затруднений при ходьбе - вывернутая ступня, сильная астма или неизбежное ощущение того, что каждый шаг по суше является не менее болезненным, чем если бы они шли по остриям клинков, и стократ более неосторожным, чем если бы им пришлось ступать по яичным скорлупкам.

Внешность: Поддерживая свою Оболочку, ундины практически ничем не отличаются от обычных людей, без труда обманывая всех сторонних наблюдателей, за исключением наиболее внимательных и искушенных. Единственной необычной чертой являются их неизменно печальные и бездонные глаза, как, впрочем, и заметные сложности при ходьбе. Конечно же, эти черты встречаются не только у Собирательниц Сердец, которые временами стараются

скрыть их, чтобы избежать ненужного внимания. Впрочем, сбросив человеческий Фасад, ундины превращаются в изящно окрашенные водяные фигуры, которые мерцают и расплываются, как влажные акварели. Их окраска может принимать любой из возможных цветов, но обычно они предпочитают холодные тона и оттенки. Их телосложение в большинстве случаев оказывается очень изящным, хотя их худоба иногда выглядит несколько нездоровой по мясным стандартам.

Образ жизни: Эти застенчивые существа проводят большую часть времени в обществе других представителей своего рода. Очень редко они стремятся сблизиться с кем-то другим. В то же время, они испытывают странное влечение к миру плоти, которое, зачастую, преодолевает их врожденную застенчивость и заставляет их погрузиться в его тайны.

Дети являются самыми застенчивыми из всех ундин и только изредка покидают общество своих сородичей.

В возрасте *Юношей* любопытство ундин начинает пересиливать их природную застенчивость. Очень часто именно интерес, который они питают к природе рода человеческого, заставляет их покинуть свои дома и выйти в мир. Различные вопросы (подобные, к примеру, тайне души или природе истинной любви) становятся смыслом жизни ундин, которые отправляются на поиски ответов на Загадки Сердца.

Ундины, которые достигли возраста *Старцев*, нередко убеждаются в том, что у Загадок Сердца не существует ответов. В результате этого те, кому удалось зайти настолько далеко, слишком часто решают раз и навсегда вернуться в свои Якоря, оставаясь там до конца своих дней.

Предрасположенность: Аквис.

Права Рождения

Водный Облик: Ундины могут просачиваться даже через самые маленькие трещины, превращая свое тело в жидкость. При этом ундина остается уязвимой к физическим атакам. Использование этого Права Рождения не требует затраты Гламура; тем не менее, произошедшие изменения остаются в силе лишь до тех пор, пока ундина не сумеет просочиться через трещину или любое другое отверстие, в результате чего нереиды не могут долго оставаться в этом облике. Данное Право Рождения не может использоваться в присутствии смертных.

Песня Сирены: Большинство ундин обладает удивительно красивым голосом, что позволяет им очаровывать других существ пением. Каждый, кто слышит пение ундины, может подвергнуться этому воздействию. Ундина должна сделать бросок Манипулирования + Актерства (сложность 7). Каждый успех вводит одного слушателя в транс, который

продолжается один час за каждый выброшенный успех. Существа, оказывающиеся под воздействием Песни, могут сделать противоположный бросок Воли, чтобы сбросить с себя эти магические путы. Те, кому это не удастся, становятся послушными воле ундины. Практически каждое ее пожелание будет беспрекословно выполняться – во всяком случае, до тех пор, пока оно не будет представлять смертельную опасность для этого существа или же не вступит в прямой конфликт с его убеждениями.

Это Право Рождения может использоваться при любых обстоятельствах, включая и те ситуации, когда ундина находится в обществе смертных.

Слабость

Раны: Ундины никогда не были приспособлены к жизни на суше, и поэтому все они обладают той или иной стигмой. Все ундины страдают от определенного физического недостатка, который, зачастую, оказывается весьма болезненным. Это может быть короткая нога, сильная астма, рана, которая не желает затягиваться, массивный и крайне неприятный рубец и так далее. Вы можете использовать все, что придет вам в голову, хотя каждый недостаток должен быть предварительно одобрен Рассказчиком.

Цитата: *Я так скучала по тебе. Время, мне кажется, летит так быстро – но это мир стареет или мы просто движемся все быстрее и быстрее? Скажи, у тебя все было хорошо?*

Отношения

Гломы – Сильные, могущественные и неторопливые. Они заслуженно считаются мудрейшими из нашего рода.

Куберы – Прекрасные существа, но, к сожалению, они слишком поглощены собой.

Пароземы – Они танцуют в небесах и среди нас. Если бы они смогли остановиться хотя бы на мгновение, то мы бы узнали от них немало интересного.

Солимонды – Они уничтожат нас, если получат когда-нибудь такую возможность. Единственной целью их существования является разрушение.

Манекены – Это странные и загадочные существа. Они избегают как нас, так и Китэйнов.

Китэйны – Возможно, мы стараемся избегать Китэйнов из-за навязчивого желания завладеть их мясными телами, которое снедает нас. Они постоянно напоминают нам о том, что мы не принадлежим этому миру.

Куберы

(Дриады, Нимфы)

С первых дней мира куберы были озабочены благополучием и приумножением материальных богатств, вне зависимости от того, было ли это связано с обильными урожаями или богатыми самоцветными жилами. После изобретения денег они включили в сферу своего влияния фондовые рынки, лотереи, тотализаторы и игровые шоу, ставшие теми инструментами, с помощью которых куберы не только приумножают собственные богатства, но и делают мир, который их окружает, чуточку лучше.

Куберы по праву считаются веселыми и общительными существами, которые обожают делить свои богатства с теми, кого считают "достойными" этого в тот или иной период своего существования. Они обожают шутки и сплетни; во всяком случае, до тех пор, пока сами не становятся их жертвами. К сожалению, в подобных случаях куберы очень быстро теряют присущее им чувство юмора. Они могут быть очень веселыми, но при этом всегда остаются исключительно гордыми существами.

Все куберы отличаются изрядной приверженностью материальным благам и физическим наслаждениям, как, впрочем, и изобилием у них вышеупомянутых благ. Им присуща чистая и незамутненная любовь к чувственной стороне мироздания, которой могут похвастаться очень немногие Неодушевленные, большая часть которых попросту не понимает ее. Для куберов ценность чего-то определяется не присущим этой вещи значением или важностью в чужих глазах, а исключительно способностью приносить радость и доставлять удовольствие. Лишь очень немногочисленные куберы (отличающиеся при этом крайне либеральными взглядами), признают, что окружающий их мир может представлять собой нечто большее, нежели обычное средство услады языков, ушей, чресел или желудков их Оболочек.

В силу этого, другие Неодушевленные часто называют куберов мелочными и поверхностными существами, обвиняя их в том, что вся их Гламурная деятельность сводится исключительно к бессмысленному множеству романтических побед, приобретению новых квартир с необычайно дорогой мебелью и поеданию изысканных блюд, всю прелесть которых они, в действительности, не могут оценить. Тем не менее, нечто, связанное с образом жизни куберов, позволяет им создавать Гламур даже тогда, когда они его тратят, и потому оказываемые ими услуги брокеров, посредников, менял и торговцев Гламуром всегда остаются в цене.

Будучи представителями Империи Семян, куберы, в большинстве своем, принадлежат к числу Созданий Полян, хотя они никогда не позволят этому факту встать на пути их

стремления к удовольствиям. Они часто поддерживают близкие отношения с Мясом и нередко ведут себя очень заносчиво.

Внешность: У куберов может любой цвет кожи и любой тип фигуры, поэтому одной из немногих общих черт, объединяющих представителей этой филы, являются узкие и вытянутые уши, что особенно хорошо заметно в области мочек. Хотя внешность куберов может быть самой различной (особенно, в молодости), большая их часть предпочитает грациозную и весьма соблазнительную полноту – прежде всего, в области живота. Это подбрюшье растет с годами и высоко ценится среди куберов, считающих его одним из признаков социального статуса – это символизирует то, что постепенно толстеющая Оболочка кубера утверждает свою растительную природу, превращаясь в дерево. Все куберы любят украшения и нередко выделяются изысканными прическами, обилием больших и блестящих ювелирных изделий и дорогой одеждой. Кроме того, большинство куберов превосходно разбирается в косметике и способах ее применения.

Образ жизни: Куберы проводят с людьми и Китэйнами больше времени, чем любые другие Неодушевленные. Они с удовольствием предаются всем формам чувственных наслаждений, и нередко заходят в этом настолько далеко, что даже находят работу в мире смертных, служа на благо тем индустриям наслаждений, которые наиболее их привлекают. Особенно часто куберы работают в различных компаниях, посвятивших себя удовлетворению чувственных потребностей взрослых людей.

Дети могут быть несколько медлительными в своем естественном обличье, но, невзирая на это, обожают танцы и многолюдные собрания. Они полны жизни и испытывают огромный интерес к открывающемуся перед ними миру. Эти духи проводят немало времени, общаясь с Мясом и пропагандируя чувственные искусства и ремесла, подобные изготовлению вина и приготовлению удивительных блюд, что позволяет им вести исключительно Гламурную жизнь.

Юноши являются общительными и очень уверенными в себе духами растений, питающими особое пристрастие к мошенничеству и веселым шуткам. Они предпочитают дорогую еду и красивую одежду, удовлетворяя свои аппетиты посредством самых разнообразных коммерческих или криминальных схем. Они также любят танцы и акробатику.

Старцев часто называют связующим звеном между разбросанными по всему миру лесами куберов. Обычно они пускают корни на одном месте, и стараются, как можно реже покидать свои Якоря, что, впрочем, не мешает им довольно активно вмешиваться в жизнь окружающего мира. Некоторые из них проводят целые годы, пересчитывая свои богатства.

Предрасположенность: Вердаж.

Права Рождения

Плодотворный Ум: Куберы способны увеличить доходы и производительность практически в любой сфере человеческой жизнедеятельности, независимо от того, касается ли дело размножения, фермерства или игры на бирже, до тех пор, пока основная прибыль от данной деятельности достается не им. Масштабы этой способности таковы, что обладающие ею куберы могут превратить небольшой вклад в целое состояние, а бесплодный клочок земли – в роскошный сад, в результате чего другие феи иногда утверждают, что зеленый дух денег является потомком куберов. Все, к чему они прикасаются, превращается в золото, причем, иногда, в буквальном смысле этого слова: семена, лотерейные билеты, банковские счета, продукты сельского хозяйства, почва или даже детородные органы.

Непосредственный характер использования этого Права Рождения определяется Рассказчиком, и он вполне обоснованно может потребовать от кубера затраты Гламура для некоторых вариантов его применения.

Сияние: В силу того, что куберы посвящают большую часть жизни реализации собственных желаний, не отягощая себя моральными запретами или ограничениями, их окружает теплая аура удовлетворения и достатка, напоминающая изнеженную позу ленивого довольства, присущую кинозвездам, экзотическим супермоделям и миллионерам. Это Право Рождения вызывает у всех тех, кто оказывается рядом с кубером, подсознательные мысли об успешности их собеседника и перспективах приятного времяпровождения, в результате чего души этих людей становятся восприимчивы к различным соблазнам. К сожалению, Сияние также мешает куберам затеряться в толпе, так как, увидев их, окружающие сразу же начинают задумываться над тем, не видели ли они где-то этого незнакомца.

Куберы получают +2 кубика ко всем броскам, связанным с любыми разновидностями общественной деятельности.

Слабость

Счет: Числа и подсчеты зачаровывают и слегка запутывают куберов. Сталкиваясь с чем-то, что можно сосчитать (машины на парковке, бобы в кувшине, листья на дереве, плитки на тротуаре), и не имея какого-либо другого важного занятия, куберы с радостью посвящают себя подсчетам. Это пристрастие только усиливается по мере пребывания куберов в мире Мяса – Дети практически невосприимчивы к этой странной потребности, тогда как Старцы на удивление подвержены ей. В силу этого, старшие куберы часто нанимают как минимум одного зачарованного счетовода, который ведет внимательный учет всего, что можно

посчитать в их владениях. Когда у них случается новый приступ желания считать, кубер просто задает вопрос счетоводу, который предоставляет ему все необходимые данные, после чего слабость отступает...

Цитата: *Этот мир – такое новое и чудесное место...в нем так много наслаждений, которые нужно попробовать.*

Отношения

Гломы – Это медлительные и скучные существа. Они не понимают радостей и наслаждений, которые можно найти в мире мяса.

Ундины – Милый и чувственный народ. Очень жаль, что, находясь в этом мире, они постоянно испытывают боль.

Пароземы – Они понимают радость, даруемую свободой...возможно, даже больше, чем кто-либо из нас.

Солимонды – Опасные твари. Это наши заклятые враги.

Манекены – Странные существа. Нам кажется, что они грустят – как если бы потеряли что-то.

Китэйны – Они всегда рады нам, и мы платим им тем же. Сатиры кажутся особенно похожими на нас.

Пароземы

(Спрайты, сильфы, сильфары)

Благородные странники, мастера загадок и мстители – все это пароземы, которые носят истину у себя в рукаве и меняют Оболочки так же часто, как ветер – свое направление. Дожившие до наших дней объединения пароземов представляют собой последний надежный Якорь, который поддерживает связь между Землей и остатками Империи Небес. Без их достойного примера и облагораживающего воздействия бесчисленные бродячие ветерки и обманчивые туманы практически сразу же погрузились бы в абсолютную анархию.

Тем, кто помнит пароземов еще с первых дней мира, известно, что ответственность этих летучих духов за существование последней небесной филы означает, что сражение в небесах приближается к своему завершению. Когда-то давным-давно пароземы считались наименее заинтересованными в столь весомых материях, как честь или благородство. Вместо этого, они стремились посвятить себя легкомысленным наслаждениям интеллектуальных дискуссий, споров и бездумных бесед, которые велись исключительно ради самого процесса. Вместе с паками и другими подобными феями, они занимали гордое место лучших и воистину поразительных лжецов, способных обмануть даже мудрейших из фей, развеселив при этом глупейших из них, если только у пароземов возникало желание задержаться где-то на одном месте, чтобы поразвлечься с существами, привязанными к земле.

Теперь пароземы вынуждены владеть тяжкую ношу долга, связанную с тем, что они единственные, кто способен обуздать дикий бедлам атмосферы, но при этом они остались такими же разговорчивыми, как и в давние времена. В то же время, их удивительное многословие стали гораздо чаще связывать с заключением договоренностей с другими порождениями Грезы, призванными стать основой союзов, которые окажутся достаточно сильны для того, чтобы вернуть Небо в состояние гармонии, привычное для него в былые времена.

Пароземы скитаются по всему миру, редко задерживаясь в одном городе или владении более чем на один человеческий год. Любое ограничение свободы передвижения – независимо от его причины – вызывает у пароземов раздражение, переходящее в физические страдания. Самоотверженные сильфы, которые добровольно соглашаются стать послами, живущими среди тех, кто привязан к земле, вынуждены время от времени устраивать для себя импровизированные отпуска, так как в противном случае они начинают постепенно чахнуть под грузом несвободы и раздражения, приобретая все большую Банальность.

Война Сотворения не представляла особого интереса для этих изящных существ, и они восприняли ее ненамного серьезнее, чем что-либо другое. Практически всегда найдется немало пароземов, готовых поддержать ту или иную сторону или же вообще старающихся занять нейтральную позицию в противостоянии Поляны и Ремасла.

Большинство пароземов, которых действительно интересует Битва за Небо, являются яростными сторонниками Поляны, утверждая (и небезосновательно), что безумие, отравляющее разум и отвлекающее внимание от действительно важных проблем Двора Ветра, представляет собой одно из последствий попыток человечества подчинить себе атмосферу. Эти духи воплощают в себе легендарную утонченность своей филы, выбирая Оболочки из чистейших горных ветров, которые особенно подвержены Банальности несвободы и отравляющего Ремасла. Большинство рыцарей Воздуха принадлежит именно к этим традиционалистам.

Число пароземов, которые полностью посвятили себя Ремаслу, достаточно невелико, и его едва бы хватило для того, чтобы заполнить одну университетскую аудиторию. Практически все они являются обманщиками, лжецами и любителями жестоких проделок, которые обожают прикидываться важными эмиссарами и советниками Поляны, а после использовать приобретенное доверие для создания хаоса и беспорядков. Другие феи слишком хорошо представляют себе вред, который способны причинить подобные существа, в результате чего многие мудрые или консервативные владыки очень внимательно наблюдают даже за самыми спокойными пароземами Поляны, выискивая в них признаки возможной угрозы или отравы Ремасла.

Хотя они все еще остаются пароземами, сильфы Ремасла приобретают воистину нечеловеческие вкусы, создавая Оболочки только из рециркуляционного воздуха, который можно найти в закрытых комплексах с климат-контролем. Оказавшись в заключении, они, зачастую, очень быстро сходят с ума.

Внешность: В своем естественном облике все истинные сильфары невидимы, хотя некоторые из отравленных атмосферными загрязнениями пароземов окружены отвратительными миазмами или же зеленоватой дымкой, которые привлекают внимание к их болезненным Оболочкам. Те пароземы, которые готовы подвергнуться опасности заражения, могут предстать перед другими фэйри в облике более или менее плотных "скульптур", состоящих из тумана.

Все представители бывшей Империи Небес могут без труда заметить друг друга, так как их органы чувств рассчитаны на восприятие необычного соотношения света и тени.

Образ жизни: Будучи несколько непостоянными существами, пароземы нередко сталкиваются с тем, что не могут слишком долго оставаться на одном месте. В силу этого, невзирая на то, что они легко заводят друзей, пароземы с такой же легкостью забывают тех, кого покинули.

Перед *Детьми* мир открывает бесконечные возможности для исследований. Вряд ли они позволят кому-либо встать на пути у своей любознательности.

Юноши обычно становятся чуточку мудрее и осторожнее, по сравнению с их юными братьями. Они часто служат посланниками у представителей других фил.

В случае со *Старцами* процесс познания чего-то неизведанного обретает новый смысл, что неудивительно, учитывая то, сколько времени они проводят в мире Мяса. Пароземы-Старцы стремятся понять сущность мира, который их окружает, и то, как они связаны с ней.

Предрасположенность: Стратус.

Права Рождения

Воздушная Оболочка: Любой парозем может преобразить свою Оболочку, потратив один пункт Гламура и приняв газообразный облик. В этом состоянии парозем получает возможность проскальзывать в небольшие отверстия или трещины. Кроме того, он оказывается неуязвим для физических атак. В течение каждого раунда, на протяжении которого парозем находится в этом облике, он должен тратить один пункт Гламура.

Данное Право Рождения не может использоваться в присутствии смертных.

Полет: Пароземы могут летать. При этом пароземы двигаются в пять раз быстрее, чем обычно. Использование этого Права Рождения стоит один пункт Гламура за сцену (или час).

Данное Право Рождения подвержено обычным опасностям химерических полетов в присутствии смертных, суть которых заключается в том, что Неодушевленный рискует оказаться в неизвестной ему части Грезы.

Слабости

Балаболка: Пароземы просто не могут закрыть рот. Даже если кто-то силой заставляет их замолчать, их неконтролируемое желание заполнить окружающий мир звуком заставляет их инстинктивно топтать ногами или хрустеть пальцами, вызывая крайнее раздражение тех, кто находится рядом с ними. Впрочем, в последнее время, их исключительное словоблудие гораздо чаще находит свое выражение в спорах с

врагами Неба, нежели в сплетнях или метафизических дискуссиях.

Цитата: *Я буду счастлив познакомиться с другими членами твоей семьи...Но, подожди! Я слышу, что ветер зовет меня...Я должен лететь.*

Отношения

Гломы – Очень скучные существа. Они не понимают значения свободы.

Куберы – Прекрасные любовники и сластолюбцы.

Ундины – Они являются источником жизни.

Солимонды – Они понимают свободу так же, как и мы, но питают гораздо большую склонность к разрушениям. Возможно, когда-нибудь мы сумеем объяснить им ошибочность их пути.

Манекены – Они существуют в своем собственном мире и их сложно назвать одними из нас.

Китэйны – Они так же сильно интересуются нами, как и мы – ими. Кажется странным, что у порождений Грезы могло возникнуть желание сковать свои души человеческой плотью.

Солимонды (Саламандры)

Солимонды – фанатичные потомки света и пляшущего пламени, которые с диким смехом сражаются с глупостью и ленью. Они называют своим отцом Солнце, и верят, что пламя, горящее в сердце вулканов, некогда выпустило их из своего лона. Когда-то они были гордыми воителями Империи Огней, но их державе было суждено пасть и теперь лишь немногие из солимондов помнят собственные имена.

Если верить легендам, то падение Двора Пламени на рассвете мира вызвали сами солимонды, ибо именно к их числу относились духи, первыми сорвавшие запретный плот любви к Мясу. Руководствуясь своей нездоровой страстью к людям, эти предательские существа проводили бесконечные дни, тайно наблюдая за маленькими женщинами и мужчинами, сделанными из мяса, и пытаясь постичь суть их странных и чудесных сердец так, как влюбленные постигают самые обыденные привычки своих возлюбленных.

Тем не менее, это невозможно было скрывать вечно, ибо скрытность и сдержанность воистину чужды природе солимондов. С течением времени, наблюдатели один за другим открывали себя Мясу, посвящая его сынов и дочерей в тайное учение Пламени, обладающее властью над изменениями и истиной. Они не знали, что тем самым обрекают Неодушевленных на порабощение созданиями из плоти, ибо люди быстро нашли практическое применение укрощенному огню.

Все, что необходимо было бы поведать о сущности солимондов, заключается в этой древней истории, представляющей собой пример удивительного сочетания всепоглощающей страсти, поразительного великодушия и невообразимой глупой – но, в то же время, совершенно невинной – импульсивности. К числу подданных Империи Огней относились благороднейшие из всех фил, и именно это благородство заставило их развязать Войну Сотворения и внести раскол в мир Неодушевленных, даже, невзирая на то, что никто из них никогда не желал чего-то подобного.

Когда Мясо начало проводить первые и поначалу очень осторожные эксперименты с силой Пламени, оказавшейся в его руках, Империям Неодушевленных оставалось лишь навсегда отвернуться от предательских огней, которые начали пожирать Людей Семян, испарять плоть Народа Волн и превращать Детей Камня в инструменты, используемые для обыденной работы. Все Неодушевленные, вне зависимости от того, относились ли они к Созданиям Ремасла или Созданиям Поляны, познали на себе ужасы Войны Сотворения, и пришли к выводу, что единственным достойным наказанием за неумышленное развязывание войны должно было стать изгнание.

И потому Пламя было изгнано из Поляны, его мощь – сломлена, а дети – разбросаны по всему миру. Естественные Оболочки подданных Империи Огней методически выискивались и уничтожались силами Поляны, и, в конце концов, оказались на грани полного исчезновения. Только те из них, кто служили Ремаслу, спаслись благодаря своей собственной неестественности, но эти несчастные поработанные существа очень скоро погрузились в непробудный сон, и лишь послушно изменяли свой облик в соответствии с повелениями смертных господ, предпочитая не пробуждаться.

С течением времени только солимонды и горсточка других духов огня остались неподвластными воле смертных обитателей этого мира. Будучи беглецами и изгнанниками, лишенными собственного дома, солимонды скитались по благословенному Солнцем лику планеты, стараясь жить своим умом и отправляясь туда, куда вели их неугомонные страсти.

Хотя в наше время подданные Империи Огней все еще питают давнюю привязанность к существам из плоти, столетия преследований и Война Сотворения неизбежно вызвали у них некоторую неприязнь к тем Неодушевленным, которые были изменены в соответствии с волей смертных и теперь принадлежали к Созданиям Ремасла. Солимонды, которые никогда не отрекались от своих идеалов, смотрят вокруг и видят мир, в котором люди оказались поработаны теми самыми духами, которых они когда-то создавали, чтобы удовлетворить свои прихоти. Ужас, который они испытывают, наблюдая за тем, как издавна любимые ими смертные становятся рабами кукол и другого одушевленного хлама, все чаще вызывает у них приступы праведного, испепеляющего гнева.

За незначительным исключением, все солимонды, которые до сих пор странствуют по Земле, являются страстными мстителями Поляны, используя свою всеочищающую мудрость для того, чтобы раз и навсегда вырвать из рук палачей веревку, намертво затягивающуюся вокруг горла человечества. Их преданность борьбе с Ремаслом искупила прошлые прегрешения этих светлых воителей в глазах всех Неодушевленных, если, конечно же, не считать самых древних и консервативных Старцев – и теперь, когда это уже вряд ли имеет какое-либо значение, Поляна готова простить преступления своего огненного двора.

Если бы фила солимондов не выделялась исключительной духовной стойкостью, ей вряд ли удалось бы пережить долгие века изгнания. Тем не менее, они по праву считаются одними из прекраснейших созданий Грезы, служа достойным примером даже для Ши, которые могут постичь с его помощью несколько новых аспектов рыцарственности.

Все солимонды отважны, искренни и темпераментны. Они говорят то, что думают, не открывают рта, когда им нечего

сказать по существу, и обладают удивительной тягой к творчеству, которую, впрочем, нечасто удовлетворяют. Когда солимонды чем-то заинтересованы – независимо от того, насколько обыденным или тривиальным является объект их интереса – их энтузиазм оказывается очень заразительным, ибо энергию, исходящую от этих духов, не заметить так же сложно, как и треск каштанов, взрывающихся в огне.

Данное ими слово считается самым священным из всех приносимых солимондами обязательств, и даже невинная ложь оставляет в их душах ужасные раны. Истина воспринимается ими как нечто естественное, и они находят весьма сложным принимать какую-либо иную позицию в отношении этого вопроса.

Искусство Памяти никогда не было сильной стороной Огней, и солимондам нечасто удается удерживать свои воспоминания дольше нескольких лет, по истечению которых они попросту выгорают. Даже в ближайшей перспективе они уделяют не слишком много внимания тривиальным вещам или мудрости, которая не прошла испытания временем – незначительные факты нередко оказываются слишком слабыми для их пылающих разумов, и практически всегда оказываются поглощены пылающей любовью, зажигательной яростью и безвременной волей, присущими жарким душам этих светлых воителей.

Внешность: Оболочки солимондов обычно тяготеют к высоким и атлетичным фигурам, верность которым издавна принесла им прозвище воинов огня. За исключением самых развращенных представителей этого народа, все солимонды являются худощавыми и мускулистыми, не говоря уже о присущем им внутреннем сиянии, которое указывает на то, что в этих здоровых телах живет здоровый дух. Они не любят аккуратные прически, позволяя своим волосам развеиваться по ветру, в результате чего непокорные пряди нередко падают им на глаза или торчат во все стороны. У большинства солимондов красноватая кожа, которая становится темнее и теплее у здоровых представителей этого народа, тела которых наполнены Гламуром, тогда как у отравленных Банальностью Неодушевленных она холодеет и бледнеет. Солимондов всегда можно опознать по тому, что они постоянно испускают тепло – что становится особенно заметно при низких температурах – и их глаза сияют удивительными оттенками пламени.

Образ жизни: Эти сироты Империи Пламени занимают свои Оболочки на мучительно недолгое, но, одновременно с тем, исключительно насыщенное время, буквально сжигая себя за пару лет, предшествующих поискам нового топлива для горящего в их душах огня. Солимонды посвящают свое недолгое пребывание на Земле неутомимому преследованию личных целей и участию в персональных крестовых походах. В определенной степени, солимонды все еще помнят об

изначальном предназначении Пламени, призванном очищать мир посредством изменений, и потому они странствуют по сонным владениям фей, постоянно стремясь вызвать радикальные изменения, и испытывая на прочность все, что оказывается у них на пути. В ходе прошедших веков многие из них стали одиночками и изгоями, но даже это не смогло приуменьшить свойственную им тягу к общению и общественной деятельности – в силу этого, многие солимонды присоединились к рыцарским орденам подменышей или другим, еще более странным содружествам.

Дети представляют собой неуправляемые и дикие очаги пожаров. Они недавно пришли в этот мир, и желают испытать все и сразу. Некогда все солимонды принадлежали к Созданиям Поляны, но теперь многие из них присоединились к Ремаслу. Среди приверженцев Ремасла особенно много Детей-солимондов, и они наслаждаются возможностями, которые это открывает перед ними.

Юноши наиболее многочисленны, и составляют основу искупительного крестового похода солимондов, направленного против Ремасла. Многие из этих духов, на самом деле, начинали с вселения в огни Ремасла, так или иначе связанные с Гламуrom – очаги уютных коттеджей, освященные свечи, горнила кузниц, огни памятных знаков – но со временем отреклись от этого существования, и стали благородными воинами Поляны. Многие из них демонстрируют пламенную заботу о существах, которые слабее и холоднее их, чувствуя себя ответственными за их безопасность.

Старцы гораздо более осведомлены о страхе и ненависти, которые Неодушевленные других фил испытывают в отношении солимондов. Многие из них даже пытаются сдержать бурную деятельность представителей своей филы, стремясь заключить прочный союз с другими Империями.

Предрасположенность: Пирос.

Права Рождения

Ясность Видения: Как только солимонд понимает, что ему нужно, ничто не сумеет встать у него на пути. Вы можете уменьшить на 1 пункт сложность всех бросков Воли, которые производит солимонд, преследуя одну из своих целей.

Поток Пламени: Потратив пункт Гламура, солимонд может высвободить из своего тела поток пламени. Это пламя обычно имеет химерический характер, но также может стать Вирдом (если Неодушевленный обращается к Вирду). Поток пламени наносит шесть кубиков урона, но их количество может быть увеличено посредством прибавления еще двух кубиков урона за каждый дополнительный пункт Гламура.

Слабости

Кольцо Истины: Солимонды физически не могут понять суть лжи. Им не только недоступна Способность Хитрость, но и любые попытки сознательно манипулировать истиной сопровождаются немедленным броском Гламура, в случае неудачи на котором они получают два пункта временной Банальности.

Цитата: *Все, рано или поздно, заканчивается. Я собираюсь спуститься в еще одну нору, заполненную зловонным дымом, и повергнуть в прах еще одну проклятую тварь. Помни, что я люблю тебя, и не забудь напомнить мне об этом в следующий раз, когда ты увидишь меня. Я буду другим, но ты узнаешь меня по глазам. Если я погибну, не плачь обо мне.*

Отношения

Гломы – Их занудство способно погасить любой огонь. За несколько часов бессмысленного разговора глом способен превратить ваше пламя в пепел.

Куберы – Гори! Гори! Гори!

Ундины – Они единственные, кого мы боимся, ибо они с легкостью способны погасить наше пламя.

Пароземы – Они больше других похожи на нас...они понимают нашу любовь к свободе.

Манекены – Станные существа. Они могут быть интересны, но они не такие, как мы.

Китэйны – Нам известно о них очень немного, за исключением того, что они красиво горят...

Манекены (Игрушки, Куклы)

В наши дни, манекены без сомнения являются самой многочисленной из живущих на Земле фил Неодушевленных. Даже самые консервативные оценки Стеклянного Круга указывают на то, что в Конкордии присутствует несколько тысяч пробудившихся манекенов, тогда как их количество на просторах Европы превышает эту цифру приблизительно в десять раз. Менее осторожные исследователи склонны оценивать их число гораздо выше, причем некоторые из наиболее параноидальных мудрецов утверждают, что количество искусственных людей уже практически сравнялось с численностью обычных смертных.

Независимо от их точной численности, манекенам действительно удалось проникнуть практически во все области мира людей. Тем не менее, их цели и мотивы до сих пор остаются неизвестными. Манекены твердо придерживаются позиций Ремасла и пытаются наставить на этот путь всех остальных Неодушевленных – вот и все, что знают о них другие Застывшие. Существует немало теорий, связанных с их намерениями относительно мира Мяса, но все они были и остаются всего лишь предположениями.

В отличие от других Неодушевленных, манекенов сложно стереотипировать. Во многих отношениях они являются наиболее "человечной" филлой, хотя, в то же время, их вряд ли удастся спутать с людьми. Многие манекены посвящают немало времени постижению различий между ними и представителями человеческого рода. Тем не менее, как бы они ни старались, в их внешности и поведении всегда остается что-то чуждое. Эта чужеродность обычно ощущается смертными лишь на подсознательном уровне, но ее достаточно для того, чтобы изолировать Манекенов от человеческого общества, вызывая их неизменное раздражение и разочарование.

Внешность: До недавнего времени все без исключения Оболочки Манекенов создавались в соответствии с приблизительными критериями абстрактной человеческой красоты. Высота типичных моделей несколько превышает рост среднестатистического смертного, причем как мужские, так и женские варианты обычно оказываются чуть выше шести футов и всегда отличаются худобой и некоторой угловатостью. Их лица, чаще всего, характеризуются элегантно невыразительностью, которую наивный смертный может принять за красоту, хотя, вне зависимости от обстоятельств, наблюдение за Манекеном в естественной среде зачаровывает.

Хотя большинство Манекенов действительно принимает облик магазинных манекенов, многие из них так же вселяются в игрушки и другие предметы, внешне напоминающие людей.

Образ жизни: Значительная численность Манекенов позволила им распространиться за пределы их исконных владений, ограниченных стенами универмагов, и достаточно продуктивно существовать среди Мяса в качестве менеджеров, ученых, телохранителей и представителей сотен других профессий.

Предрасположенность: Нет.

Цитата: *Почему ты так смотришь на меня? Я такое же порождение Грезы, как и ты.*

Права Рождения

Меж двух Миров: Китэйны не могут изучать Осколки, а большинство Неодушевленных не способны овладеть Искусствами. Исключением из этого правила являются манекены, само существование которых размывает границу между Китэйнами и Неодушевленными. Манекены все еще не подменыши, но уже и не Неодушевленные в полном смысле этого слова. Поэтому их чаще можно встретить в обществе Китэйнов, чем других Неодушевленных, и им доступны силы, которыми владеют представители обоих миров. Благодаря этому, манекены могут изучать не только Осколки и Королевства Неодушевленных, но и Королевства и Искусства Китэйнов.

Дипломатия: Умение понять, о чем идет речь в тот или иной момент, является залогом успеха любой дипломатической миссии. Манекены, которые часто посещают придворные собрания и заседания других Империй, в полной мере осознают те преимущества, которые предоставляет им знание языков других Неодушевленных. Хотя манекены могут говорить только на низкой Инанимике, они без труда понимают диалекты всех остальных Империй, несмотря на то, что обычно ими владеют только порождения соответствующих стихий.

Слабости

Несовершенство: Ключевое преимущество манекенов одновременно представляет собой их главную слабость. Хотя манекены объединяют в себе сильные стороны Неодушевленных и Китэйнов, они остаются чужими и для подменышей, и для Застывших. Обреченные оставаться чужаками в чужой стране, манекены не способны назвать своим домом ни Грезу, ни Мир Яви, и это внутреннее противоречие вызывает у них постоянные терзания и чувство собственного несовершенства. Одним из проявлений этого является то, что манекены не могут изучать последние уровни

Искусств и Осколков. Кроме того, они получают +1 к сложности всех социальных бросков.

Отношения

Гломы – Они слишком медленные...Лучше оставить их позади.

Куберы – У них есть перспективы. Присущая им любовь к жизни выгодно отличает их от других Неодушевленных.

Ундины – Они не были созданы для того, чтобы ходить по земле. Почему они здесь?

Пароземы – Безответственные и ненадежные.

Солимонды – Это разрушители, но, в то же время, создатели. Из огня и разрушений рождается новая жизнь.

Китэйнны – Мы стараемся держаться подальше от них, так как они боятся того, чего не понимают. Они заблудились в своих средневековых бреднях и потому никогда не смогут понять нас.

Пол

Как и в случае с большинством кукольных Оболочек, тела Манекенов представляют собой необычный для мира Неодушевленных феномен, будучи изначально предрасположенными к имитации одного из двух полов Мяса. Эти Оболочки могут имитировать любой из мясных полов, хотя женские модели являются гораздо более распространенными. В то же время, все больше и больше новых Оболочек становятся универсальными и не зависящими от половой принадлежности.

Глава четвертая: Создание Себя

Да охранят нас ангелы господни! -
 Блаженный ты или проклятый дух,
 Овеян небом иль геенной дышишь,
 Злых или добрых умыслов исполнен, -
 Твой образ так загадочен, что я
 К тебе взываю...
 -Уильям Шекспир, "Гамлет"

Эта глава описывает процесс создания персонажа-Неодушевленного. Вы найдете здесь специальные рекомендации, связанные с выбором соответствующих Черт, а также всю необходимую информацию о Дополнениях, Достоинствах, Недостатках и новых Искусствах Неодушевленных (именуемых Осколками). Кроме того, в этой главе описаны некоторые изменения уже существующих Дополнений.

Дворы

Двор Поляны: К этому двору принадлежат Неодушевленные, Якоря которых находятся в естественном состоянии. Создания Полян обычно гордятся чистотой своего происхождения.

Двор Ремасла: К этому двору принадлежат Неодушевленные, Якоря которых подверглись изменениям со стороны людей. Созданиям Ремасла обычно гораздо легче удается понимать мир смертных, чем их собратьям, принадлежащим к числу Созданий Полян.

Наследия

Выбор Наследий происходит так же, как если бы вы создавали обычного персонажа-подменыша. Список существующих Наследий представлен в базовой книге линейки **Подменыши: Греза**.

Жеу

Неодушевленные используют категории Китэйнов (Дитя, Юноша и Старец) для того, чтобы определить, сколько времени Неодушевленный провел в реальном мире, бодрствуя и не погружаясь в Дрему. Тем не менее, в силу того, что продолжительность бодрствования Застывшего не слишком

сильно отражается на его внешнем виде, Неодушевленные были вынуждены отказаться от термина "Обличье". В качестве замены они используют французское слово Жеу, которое переводится как "игра" или "действие".

Дитя: Вы только недавно пробудились и начали познавать этот мир.

Стартовые значения Черт – Гламур: 5; Банальность: 3; Воля: 2; Осколки: 3.

Юноша: Вы провели в этом мире уже несколько лет.

Стартовые значения Черт – Гламур: 6; Банальность: 4; Воля: 3; Осколки: 3.

Старец: Вы бодрствуете с момента Воссоединения, а то и раньше.

Стартовые значения Черт – Гламур: 6; Банальность: 6; Воля: 5; Осколки: 4.

Фила

Смотрите раздел "Фила" на страницах 37-38.

Гломы – Каменные Неодушевленные, чье милитаристское мировоззрение делает их исключительно упорными и крайне упрямыми существами.

Куберы – Целители и хранители Неодушевленных. Именно эти феи, тесно связанные с растениями и деревьями, стали причиной появления легенд о дриадах и подобных им существах.

Ундины – Водные феи, которые верят в то, что любая жизнь — священна, и стремятся исцелить раны общества Неодушевленных.

Пароземы – Капризные духи ветров, живущие в облаках. Они славятся беспокойным складом ума.

Солимонды – Огненный народ, развязавший Войну Сотворения. Они пытаются вернуть себе прежнее место в обществе Неодушевленных, хотя для этого им еще предстоит преодолеть множество препятствий.

Манекены – Загадочные феи, которые живут в статуях и других объектах, напоминающих тела людей. Им известно то, чего не знают другие Неодушевленные, и они по праву считаются хранителями древних тайн.

Дополнения

Персонажи-Неодушевленные могут брать все Дополнения, перечисленные в базовой книге линейки **Подменыши: Греза**, за исключением Владений, Влияния и Титула. Кроме того, упомянутые ниже Дополнения подвергаются некоторым изменениям в случае с Неодушевленными. Вдобавок к этому, Застывшим доступны два новых Дополнения.

Контакты: Неодушевленные могут обладать Kontakтами как из числа Китэйнов, так и представителей мира смертных.

Мечтатели: Это Дополнение встречается у Неодушевленных достаточно редко, что объясняется их весьма ограниченными взаимоотношениями с миром людей. Если игрок хочет взять это Дополнение, ему придется объяснить, как именно Неодушевленному удалось привлечь к себе смертного (смертных), и какой порог Созидательности он использует.

Оболочка (новое Дополнение): Степень искусности в деле создания смертных Оболочек

Положение (новое Дополнение): Уровень уважения, которым пользуется персонаж среди представителей Империй Неодушевленных.

Ресурсы: Неодушевленные, обладающие финансовыми ресурсами, встречаются достаточно редко. Примером подобного стечения обстоятельств может быть Неодушевленный, активно действующий в Море Осени с момента Воссоединения, которому, в силу этого, удалось скопить определенный капитал. Другим подобным примером может послужить глом, рядом с Якорем которого проходит золотая жила.

Свита: До Раскола Якоря Неодушевленных нередко становились сакральными центрами языческих культов. Обитающие там Неодушевленные нередко выступали в качестве духовных покровителей или сверхъестественных советчиков. После Раскола этот обычай пришел в упадок, хотя многие Якоря до сих пор считаются священными местами. С момента Воссоединения некоторые неоязыческие группы успели обнаружить активных Неодушевленных, после чего стали их слугами и защитниками.

Схема создания персонажа

Процесс создания персонажа-Неодушевленного очень напоминает создание персонажа-подменыша. Тем не менее, некоторые моменты довольно сильно отличаются, и, в силу этого, описаны ниже.

• Этап Первый: Концепция Персонажа

Выберите концепцию, Двор, Наследие, Жеу (обличье) и филу.

• Этап Второй: Выбор Атрибутов

Определите приоритеты среди трех категорий: Физические, Социальные, Ментальные (7/5/3)

Выберите Физические Черты: Сила, Ловкость, Выносливость

Выберите Социальные Черты: Харизма, Манипулирование, Внешность

Выберите Ментальные Черты: Восприятие, Интеллект, Сообразительность

- Этап Третий: Выбор Способностей
Определите приоритеты среди трех категорий: Таланты, Навыки, Знания
Выберите Таланты, Навыки, Знания (13/9/5)
- Этап Четвертый: Выбор Преимуществ
Выберите Дополнения (5) и Королевства (5).
- Этап Пятый: Последние Штрихи
Запишите начальные значения Гламура, Воли и Банальности, определяющиеся вашим Жеу
Запишите Права Рождения и Слабости вашей филы
Распределите свободные пункты (15)
Выберите Достоинства и Недостатки

Осколки

Осколки представляют собой аналог Искусств Неодушевленных. Из всех Неодушевленных только манекены могут изучать Искусства Китэйнов (смотрите базовую книгу линейки ***Подменыши: Греза***). Более подробную информацию об Осколках вы можете найти в одноименном разделе на странице 78.

Петрос – Сила камня. Петрос предоставляет своему владельцу власть над камнем и необычайную силу в бою.

Пирос – Сила пламени. Пирос позволяет управлять сердечными порывами, как, впрочем, и языками истинного пламени.

Вердаж – Сила растительности. Вердаж позволяет манипулировать живой природой, подчиняя ее воле заклинателя.

Аквис – Сила воды. Аквис дарует возможность узреть то, что недоступно обычному взгляду, и позволяет контролировать течение реки Времени.

Стратус – Сила ветра. Стратус связан с путешествиями и далекими странствиями. Кроме того, он обладает силой миражей, позволяющей запутывать и сбивать с толку других Неодушевленных.

Королевства

Королевства определяют то, на какие аспекты мира могут воздействовать Осколки Неодушевленных. Кроме того, манекены могут изучать Королевства Китэйнов (смотрите базовую книгу линейки ***Подменыши: Греза***). Более подробно Королевства Неодушевленных описаны в одноименном разделе на странице 87.

Воздух – Неживые элементы окружения (погода, география).

Земля – Неживые объекты (машины, дома, одежда).

Огонь – Природные живые объекты (звери, люди).

Вода – Ментальные аспекты существования живых объектов (чувства, сознание).

Дух – Сверхъестественное (Китэйны, Расточители, химеры).

Распределение свободных пунктов

Осколки – 5 пунктов.

Атрибуты – 4 точки.

Гламур и Королевства – 3 точки.

Воля и Способности – 3 точки.

Дополнения – 1 точка.

Новые Дополнения

Оболочка

Это Дополнение определяет то, насколько искусно персонаж может изменять внешний вид своей Оболочки. На более низких уровнях Оболочка напоминает Обличье Грезы, и, при отсутствии каких-либо дополнительных средств маскировки, очень быстро выдаст смертным сверхъестественную природу Неодушевленного. Это, в свою очередь, приведет к воздействию на него Банальности, так как неверящие наблюдатели неизбежно начнут обсуждать внешность Неодушевленного. Если у Неодушевленного нет этого Дополнения, это значит, что его Оболочка идентична его Обличью Грезы.

- Очень незначительные отличия от Обличья Грезы (оттенок кожи, напоминающий человеческий, человекоподобная фигура)

- Незначительные отличия от Обличья Грезы (волосы начинают больше напоминать человеческие, черты лица становятся более тонкими и изящными).

- Человекоподобная внешность (издалека Неодушевленный может сойти за человека)

- Почти идеальное сходство (Практически каждый наблюдатель примет Неодушевленного за человека, если, конечно же, не будет прибегать к особо тщательному осмотру).

- Оболочка неотличима от тела смертного (Для того, чтобы обнаружить нечеловеческую природу Оболочки, понадобится специальная исследовательская аппаратура).

Положение

Это Дополнение определяет, насколько известен и уважаем персонаж в обществе Застывших. Во многом Почтение напоминает Титул Китэйнов, но при этом является более общей характеристикой. Каждая из Империй Неодушевленных — уникальна, свидетельством чего являются различные формы иерархии, использующиеся среди ее представителей.

- Незначительное положение (медик из числа куберов, разведчик-парозем).

- Малозначительное положение (ученый народа ундин, агитатор из числа солимондов)

- Значительное положение (офицер народа гломов, эмиссар из числа манекенов)

- Высокое положение (член Совета пароземов, полковник народа гломов)

- Высочайшее положение (член ассамблеи ундин, черная мантия из числа манекенов).

Пример создания персонажа

Энтони нужно создать персонажа. Он решает, что ему хочется отыграть сильного героя с развитым чувством долга, героя-солдата. В силу этого, он предполагает, что его персонаж будет принадлежать к филе гломов, и, учитывая то, что ему хочется отыграть более современного героя, Энтони решает, что его глом будет одним из Созданий Ремасла. После недолгих раздумий он приходит к выводу, что его герой уже провел определенное время в Мире Осени, что автоматически делает его Юношей.

Затем, Энтони начинает обдумывать Черты персонажа. Он делает первичными Физические Атрибуты, за которыми следуют Социальные, и только потом Ментальные. Герой Энтони будет сильным, но глуповатым. Он вкладывает четыре точки в Силу, две — в Выносливость и одну — в Ловкость. После этого, он отправляет две точки в Харизму, одну — в Манипулирование и одну — во Внешность. В конце концов, он распределяет по одной точке между Сообразительностью, Интеллектом и Восприятием.

После этого, Энтони сосредотачивается на Способностях, к числу которых относятся Навыки, Таланты и Познания. Энтони решает, что, в данном случае, порядок очередности полностью соответствует его приоритетам. Он планирует вложить основную массу точек в боевые Способности, подобные Драке и Фехтованию, но ему внезапно приходит в голову, что его персонаж также может питать страсть к резьбе по дереву, и потому он вкладывает три точки в Ремесло. Распределив все точки, Энтони переходит к Преимуществом.

Для начала он выбирает Осколки. В силу того, что его глом является верным служителем Империи Камня, Энтони решает вложить все три точки в Петрос. Для того чтобы

воздействовать на врагов, он помещает две точки в Королевство Духа, и одну — в Королевство Огня. Во время выбора Дополнений Энтони вкладывает две точки в Положение, и три — в Оболочку. Это делает его младшим офицером в иерархии гломов, и обеспечивает его Оболочкой, которая, в большинстве случаев, способна сойти за человеческое тело.

Затем он записывает значения своего Гламура, Банальности, и Воли.

После этого ему остается распределить 15 свободных пунктов. Энтони решает потратить пять пунктов на то, чтобы повысить значение Петроса до четырех. Еще три точки уходят на повышение Воли, и две — на улучшение Таланта Драки. После этого он понимает, что его персонаж может с немалой вероятностью впасть в Дрему, и потому тратит оставшиеся пять пунктов на увеличение Гламура и приобретение Дополнения Память.

После того, как Энтони приобретает Достоинства и Недостатки, которыми он хочет снабдить своего персонажа, и использует полученные в результате этого свободные пункты, он готов начинать игру, если, конечно же, Рассказчик одобрит его персонажа.

Роль Рассказчика

Очень часто, когда игроки готовятся к игре, они создают персонажей, которые практически с самого начала вступают в конфликт друг с другом. В большинстве случаев, эти конфликты приводят к тому, что игроки не могут осуществлять какие-либо совместные действия. В случае с Неодушевленными, потенциал для подобных конфликтов очень велик. Существование различных фил, как, впрочем, и различных лагерей, возникших в ходе Войны Сотворения, не говоря уже о различных группировках, существующих в составе одного и того же кита, способно с легкостью разделить любую игровую группу. Будучи Рассказчиком, вы должны убедиться в том, что персонажи в ходе вашей игры сумеют сотрудничать и сосуществовать друг с другом. Если вы не позаботитесь об этом, ваша группа может сосредоточиться на взаимных перебранках, что положит конец совместному развитию истории. Именно вам предстоит уравновесить желание ваших игроков создать интересных и уникальных персонажей с потребностями истории, где одним из главных условий является наличие группы, способной взаимодействовать на всем ее протяжении.

Достоинства и Недостатки

Достоинства

Естественная Оболочка (Достоинство, 3 пункта – Все филы)

Ваша Оболочка очень сильно напоминает человеческое тело. Даже если у вас всего одна точка в соответствующем Дополнении, ваша Оболочка не будет выдавать вашу истинную природу. Преимущество этого Достоинства заключается в том, что люди настолько уверены в вашей человечности, что могут даже активно оспаривать доказательства обратного.

Имперский посол (Достоинство, 2 пункта – Все филы, кроме солимондов)

Вы можете путешествовать по всему миру, получая +1 кубик к броскам реакции, связанным с официальными лицами народов Неодушевленных. Вы также можете апеллировать к своему дипломатическому иммунитету, пребывая во владениях Китэйнов. Тем не менее, это далеко не всегда срабатывает, и напрямую зависит от договоренностей между местными подменышами и Застывшими.

Знаменитый Якорь (Достоинство, 3-5 пунктов – Все филы)

При наличии этого Достоинства ваш Якорь оказывается чем-то знаменитым и высоко ценимым. Сотни, если не тысячи людей, сделают все для того, чтобы уберечь его от возможного вреда. Степень известность вашего Якоря зависит от стоимости приобретаемого Достоинства.

Недостатки

Свинтус (Недостаток, 2 пункта – гломы)

Вы отличаетесь неприятной привычкой оставлять после себя грязь и пыль. Куда бы вы не шли, вы оставляете за собой незначительный, но, в то же время заметный, след грунта. Этот след соответствует материалу, из которого состоит ваш Якорь.

Зануда/Болтун (Недостаток, 1 пункт – ундины/пароземы)

Вы постоянно испытываете необходимость поделиться с окружающими своим мнением; складывается впечатление, что вы попросту не можете замолчать. В исключительно стрессовых

ситуациях вам может понадобиться сделать бросок Воли для того, чтобы держать рот закрытым.

Пироманьяк (Недостаток, 5 пунктов – солимонды)

Вы постоянно должны что-то поджигать и не можете обуздать это навязчивое желание. Вы испытываете практически сексуальное удовлетворение, глядя на огонь. Для того чтобы совладать с этой потребностью, вам придется делать успешный бросок Воли каждое утро. В случае неудачи, вы должны будете уступить своему желанию как минимум один раз в течение дня. Это очень опасный Недостаток, и, рано или поздно, он создаст вам немало проблем, связанных с повышенным вниманием со стороны смертных защитников правопорядка.

Вода под мостом (Недостаток, 5 пунктов – ундины)

Реки и ручьи неудержимо утекают в море, и то же самое касается вашей памяти. Каждый день вы просыпаетесь без малейшего представления о том, что произошло с вами вчера. Для того чтобы вспомнить события вчерашнего дня, вам необходимо сделать успешный бросок Воли.

Гибернация (Недостаток, 5 пунктов – куберы)

Каждую осень вы теряете листву и румянец; с наступлением зимы вы погружаетесь в Дрему. Период вашей активности ограничивается весной, летом и осенью. Для того чтобы сохранять активность зимой, вам придется тратить по одному пункту Гламура в неделю.

Загрязненный/Изуродованный Якорь (Недостаток, 1-3 пункта – все филы)

Ваш Якорь был поврежден в результате непрямого воздействия загрязнения (кислотного дождя, промышленных отходов, смога и так далее) или же прямого воздействия человека (граффити, строительства и так далее). В силу этого вы становитесь больным и слабым. За каждый пункт этого Недостатка вы теряете один кубик поглощения урона.

Глава пятая: Тайны камней

Пускай дух живет вечно,
И хоть мятущееся сердце болит,
Зима не может тянуться вечно,
И весенний цвет вновь душу исцелит.
-Лорина МакКеннитт, "Долой молчание"

В этой главе описаны правила, которые понадобятся вам для того, чтобы отыграть персонажа-Неодушевленного. Вы найдете здесь все необходимое, начиная описанием того, как собирать Гламур, и заканчивая информацией о том, как действуют Якоря. Вполне возможно, что некоторые аспекты отыгрыша персонажа-Неодушевленного окажутся описаны лишь частично — в конце концов, вряд ли кто-либо сумеет предугадать все вопросы, которые могут возникнуть в ходе игры — но мы приложили немалые усилия для того, чтобы предоставить вам как можно больше информации. Если какое-то из правил вам не понравится, или же вы столкнетесь с ситуацией, которая не описана в правилах, вы вполне можете обратиться к собственной фантазии, чтобы восполнить данный недостаток. Большинство правил **Подменышей: Грезы**, связанных с Китэйнами, распространяются и на Неодушевленных. Только те правила, которые специально упомянуты здесь, отличаются от информации, предоставленной в базовой книге.

Гламур

Неодушевленные получают Гламур так же, как и Нуннехи (смотрите **Руководство Игрока по Подменьям**). Тесное родство с силами стихий, присущее всем Неодушевленным, предоставляет им возможность использовать уникальные источники Гламура, недоступные другим феям. Неодушевленные обладают некоторым преимуществом перед своими сородичами-Нуннехами, которое заключается в том, что при определенных обстоятельствах они могут также получать Гламур из смертных Мечтателей, как это делают Китэйны. Известно немало легенд о художниках и поэтах, вдохновленных определенным деревом, рекой или легким весенним ветерком. Кроме того, существуют камни, хранящие в себе необыкновенную силу, подобно Камню Сконе. Все эти легенды, так или иначе, могут быть связаны с Неодушевленными, пытавшимися подействовать на смертных с помощью Мечтательности. Тем не менее, в большинстве случаев

Неодушевленные восстанавливают Гламур посредством пребывания в своих Якорях.

Неодушевленные используют Гламур практически так же, как Китэйнны. Они могут применять его для обращения к Вирду, использования колдовства или зачарования смертных.

Сбор

Неодушевленные являются защитниками своих Империй. Они образуют одно целое со своей стихией, обязуясь защищать, оберегать и поддерживать ее. Благодаря этому, Неодушевленные могут черпать Гламур из самой сущности своей Империи. Для успешного получения Гламура им необходимо найти нечто, принадлежащее их Империи. К примеру, солимонд может разжечь костер, тогда как глом сможет воспользоваться каменным монолитом. Созданиям Поляны всегда требуется наличие природного источника их стихии, тогда как Неодушевленные, принадлежащие к числу Созданий Ремасла, могут использовать элементы Империи, существующие в человеческих городах и других густонаселенных областях.

Система: Как только Неодушевленному удалось обнаружить подходящий источник своей стихии, ему потребуется провести как минимум один час в непосредственном соприкосновении с ней (болтая ногами или руками в водах ручейка, сидя в ветвях старого дерева, прогуливаясь по скалистой гряде, восседая на камне или же подремывая в каменной пещере). После того, как Неодушевленному удастся установить контакт с соответствующим местом или объектом, ему остается принять свой естественный облик и попытаться слиться с ним. Затем он делает бросок Восприятия + Проницательности, сложность которого определяется значением его Банальности и местом, где все это происходит.

Место	Сложность
Якорь	Банальность +0
Место, состоящее практически из той же материи, что и Якорь (но не Якорь)	Банальность +1
Место, состоящее из отдаленно похожей материи (та же Империя)	Банальность +3
Место, принадлежащее миру Неодушевленных (другая Империя)	Банальность +4

Количество выброшенных успехов определяет количество полученного Гламура.

Жатва

В случае крайней необходимости Неодушевленный может попытаться вытянуть Гламур из самих костей Земли. Хотя данный метод позволяет получить Гламур гораздо быстрее, чем в случае со Сбором, его использование также может увеличить Банальность Неодушевленного и погрузить его в Дрему.

Система: Жатва осуществляется так же, как Сбор, и требует наличия аналогичных условий, но при этом получение Гламура происходит практически мгновенно и не требует установления контакта с источником стихии, занимающего при обычных обстоятельствах целый час. Как только Неодушевленному удастся найти подходящий источник, он делает бросок своей Банальности (сложность 6). Количество успехов определяет количество полученного Гламура. В случае провала Неодушевленный получает один пункт постоянной Банальности. Стоит отметить, что Гламур, полученный с помощью Жатвы, считается искаженным. Для того чтобы отличить этот Гламур от обычного, игроку необходимо будет пометить его на листе персонажа каким-либо иным образом. Хотя его применение в случае с разрушительными разновидностями колдовства (например, Языком пламени) предоставляет Неодушевленному дополнительный успех, во всех остальных случаях (в особенности это касается созидательных разновидностей колдовства, подобных Целительным водам) это отнимает один успех от общего числа успехов Неодушевленного. Рассказчик вполне может придумать другие необычные эффекты использования Гламура, добытого подобным образом.

Созидательность

Многие деятели искусства упоминают о том, что их вдохновляет любимое озеро, лес или гора. Неодушевленные, отличающиеся более размеренным и тонким восприятием жизненных ритмов, иногда вступают в связь с художниками и писателями, которые используют их Якоря в качестве источника вдохновения. Хотя эти взаимоотношения обычно оказываются весьма плодотворными для обеих сторон, в них нередко присутствует оттенок грусти, так как смертному творцу рано или поздно придется покинуть этот мир, тогда как Неодушевленный останется существовать в нем так же, как существовал ранее.

Система: Для того чтобы Неодушевленный смог воспользоваться Мечтательностью, смертный творец должен находиться неподалеку от его Якоря или же непосредственно

соприкасаться с ним. Когда смертный приближается к Неодушевленному, тот может воспользоваться своими Осколками для того, чтобы привлечь его поближе или же потратить Гламур, чтобы его Якорь выглядел идеальным пристанищем для творческой души. Если смертному не удастся сделать успешный бросок Банальности (сложность которого определяется значением Гламура Неодушевленного), он поддается внезапно возникшему соблазну. Как только творец посещает Якорь во второй раз, Неодушевленный может попытаться воспользоваться Мечтательностью так же, как это делают обычные Китэйны.

Обращение к Вирду

Обращение к Вирду у Неодушевленных происходит так же, как и в случае с Китэйнами (смотрите базовую книгу *Подменыши: Греза*, страницу 211).

Банальность

Мертвые серые пальцы Банальности смыкаются вокруг Неодушевленных так же неотвратно, как и вокруг остальных фей. Когда наступил Раскол и существовавшие троды разрушились, обитатели Империй дрогнули под смертоносной волной неверия и бежали к своим Якорям, стремясь продержаться с их помощью до лучших времен. После начала Воссоединения многие из них ощутили, что их время наконец-то пришло. Тем не менее, им предстояло осознать, что Банальность остается такой вездесущей, как и прежде, и, как может показаться, с особым нетерпением поджидает их.

Подобно Ши, Неодушевленные не привыкли к неверию, царящему в мире смертных. Перед лицом всепоглощающего неверия они чувствуют себя особенно хрупкими и слабыми. Даже, несмотря на то, что в своих Якорях и Оболочках им удастся избежать некоторых из неприятных последствий соприкосновения с Банальностью, неприкрытое неверие очень сильно ранит их, нередко отправляя прямиком в Дрему.

Неодушевленные страдают от Банальности не так, как Ши. Их проклятье гораздо более коварно. По мере того, как души Неодушевленных отягощаются Банальностью, их тела и разумы стареют. Многие из старых Неодушевленных настолько отягощены Банальностью, что их Оболочки напоминают тела дряхлых стариков или иссохших старух, и они едва могут вспомнить, что произошло с ними вчера.

Система: Если постоянное значение Банальности Неодушевленного оказывается выше значения его Гламура, то при получении каждого последующего пункта Банальности, игрок сразу же должен делать бросок, чтобы определить, не

погрузился ли Неодушевленный в Забытье. При этом игрок делает бросок постоянного Гламура персонажа по сложности его постоянной Банальности +2 (хотя при этом сложность броска не может превышать 9). Если бросок оказывается успешным, Неодушевленный продолжает оставаться в активном состоянии. Тем не менее, в случае неудачи Неодушевленного отбрасывает в Якорь, где он погружается в Забытье, продолжающееся в течение одного года за каждый пункт Банальности, который оказывается выше значения его Гламура. Как только период Забытья завершается, постоянное значение Банальности персонажа становится равно значению его Гламура -2, и он теряет всю временную Банальность. В случае провала вышеупомянутого броска, Неодушевленный подвергается Растворению. Следует отметить, что этот бросок осуществляется единожды за каждый пункт постоянной Банальности, который получает персонаж, и производится сразу же после того, как это происходит.

Если постоянное значение Банальности Неодушевленного когда-либо достигает 10 пунктов, он сразу же подвергается Растворению.

Оболочка

Оболочка жизненно важна для любого Неодушевленного. Лишь она защищает Обличье Грезы Неодушевленного от иссушающего воздействия Банальности. Без оболочки Неодушевленный стремительно превратится в ничто и подвергнется Растворению.

Система: Качество Оболочки Неодушевленного определяется уровнем Дополнения Оболочка, который тот приобретает. Всякий раз, когда Неодушевленный оказывается в присутствии смертных, он рискует получить Банальность, если его Оболочка оказывается несовершенной. Количество Банальности, которое Неодушевленный получает подобным образом, зависит от Рассказчика. Как правило, всякий раз, когда Неодушевленный оказывается в присутствии смертных (или других незачарованных существ) игрок должен сделать бросок, количество кубиков для которого равняется значению его Оболочки, а сложность — самому высокому значению Банальности в непосредственном окружении. В случае неудачи персонаж получает один (или несколько) пунктов Банальности, тогда как в случае провала ему придется сразу же сделать бросок Дремы. Этот бросок обычно производится только раз в сцену, хотя при особых обстоятельствах могут понадобиться дополнительные броски. К примеру, если Неодушевленный играет с маленькими детьми, Рассказчик может ограничиться всего одним броском в начале сцены (при этом сложность броска, скорее всего, будет равняться 3 или 4). Тем не менее,

если во время сцены неподалеку появится несколько взрослых, Рассказчик может потребовать от игрока сделать еще один бросок.

Некоторые Неодушевленные носят закрытую одежду или как-либо иначе стараются скрыть свои тела, чтобы защитить их от жадных и неверящих глаз. Если персонаж прикладывает определенные усилия для того, чтобы скрыть то, что он отличается от обычных людей, с помощью одежды или других уловок, Рассказчик может уменьшить сложность броска или количество полученных в случае неудачи пунктов Банальности.

Старение

Когда Неодушевленный облачается в Оболочку, ее физический возраст находится где-то в районе 10-12 лет, и она пышет здоровьем. Тем не менее, Оболочки очень быстро стареют. За каждую неделю использования Оболочка стареет на год. В течение года постоянного использования Оболочка может пройти путь от Дитя до Старца. Этот процесс ускоряется при соприкосновении с Банальностью. За каждый полученный пункт временной Банальности Оболочка стареет на пять лет. Каждый раз, когда Неодушевленный преодолевает возрастной порог, превращаясь из Дитя в Юношу, а из Юноши — в Старца, игрок должен сделать бросок Гламура, сложность которого равняется значению Банальности Неодушевленного. В случае неудачи, Оболочка сразу же растворяется, а Неодушевленный возвращается в Якорь и погружается в Дрему.

Единственным обстоятельством, которое предотвращает старение Оболочки, является непосредственный физический контакт с Якорем.

Когда Оболочка достигает зрелого возраста, она начинает слабеть. В этот момент Неодушевленный должен вернуться в Якорь, позволив своей старой Оболочке исчезнуть, и занявшись изготовлением новой.

В Обличье Грезы Неодушевленный бессмертен, и может погибнуть только вследствие уничтожения его Якоря. Тем не менее, в течение периода активности Неодушевленный может прожить сразу несколько смертных жизней за одно десятилетие. В силу того, что Застывшие не принадлежат к смертному миру, им иногда требуется несколько попыток для того, чтобы осознать все тонкости старения.

Дрема

Все Неодушевленные рано или поздно сталкиваются с Дремой. Всякий раз, когда Неодушевленный слишком сильно соприкасается с Банальностью, он погружается в Дрему на

некоторое время. Неодушевленные обычно остаются в Дреме только на протяжении относительно недолгого времени. Более продолжительный вариант Дремы называется Забытьем. Неодушевленный, который погружается в Забытьё, скорее всего, выпадает из игры на целую хронику. Забытьё может продолжаться годы или даже десятилетия.

Неодушевленный, Оболочка которого уничтожена, сразу же погружается в Дрему. Кроме того, персонаж получает постоянный пункт Банальности.

Последствия Дремы

Дрема оказывает на Неодушевленных такое же воздействие, как Туманы на Китэинов. Продолжительность Дремы зависит от значения Банальности Неодушевленного, как указано в таблице Туманов (смотрите базовую книгу линейки **Подменыши: Греза**, страница 208). Что же касается потери памяти, то Неодушевленные расстаются с воспоминаниями о прошлых жизнях не так легко, как Китэйны. Воздействие Туманов на память Неодушевленных считается на два уровня выше, чем обычно (к примеру, если Банальность персонажа равняется 4, Неодушевленный будет терять воспоминания так, как если бы его Банальность была равна 2).

Броски Дремы

Броски Дремы производятся в тех случаях, когда персонаж испытывает сильное потрясение или сталкивается с чем-то, что заставляет его слиться с Якорем и погрузиться в Дрему. Перечисленные ниже события немедленно приводят к броску Дремы. Рассказчик может также назначать его в других случаях, или же игнорировать приведенный ниже список. Если вы считаете, что погружение персонажа в Дрему в самый разгар истории убьет интерес игрока к игре, вы можете сделать так, чтобы персонаж, проваливший бросок, почувствовал, что должен погрузиться в Дрему в конце истории — в конце концов, его верность делу может оказаться настолько сильна, что позволит ему еще некоторое время оставаться в сознании. Кроме того, каждый персонаж, который проваливает бросок Дремы (но не бросок Забытья) может потратить пункт Воли, чтобы сохранять активность в течение еще одного дня (количество пунктов Воли, которые можно потратить подобным образом, не ограничено).

В ходе большинства бросков Дремы игрок должен сделать бросок, количество кубиков для которого равняется значению его Гламура, по сложности, равной значению Банальности его персонажа.

Следующие события могут повлечь за собой бросок Дремы:

- Уничтожение Якоря (после этого Неодушевленный сразу же погружается в Дрему без каких-либо бросков)
 - Значение временной Банальности превышает значение Гламура
 - Достижение Оболочки возрастного порога.
 - Получение пункта постоянной Банальности.
 - Значение временного Гламура достигает 0.
 - Провал броска Оболочки в присутствии незачарованных существ.
- Кроме того, следующие события могут повлечь за собой бросок Забытья:
- Уничтожение Якоря.
 - Убийство Неодушевленного в Обличье Грезы (после этого Неодушевленный сразу же погружается в Забытье без каких-либо бросков)
 - Значение постоянного Гламура достигает 0.
 - Якорь подвергается постороннему воздействию и становится Якорем Ремасла.

Бедлам и Застывшие

В силу постоянной связи между Якорями и Ближней Грезой, Неодушевленные выработали определенную сопротивляемость опасностям Бедлама.

Для перехода на первый порог Бедлама поведение Неодушевленного должно соответствовать как минимум пяти тревожным знакам, не считая тех, которые связаны со смертной жизнью (которой у Неодушевленных, в любом случае, нет).

Для перехода на второй порог значение Гламура Неодушевленного должно быть как минимум на 4 пункта выше, чем значение его Банальности. Когда Неодушевленный оказывается на второй стадии Бедлама, недуг развивается так же, как и в случае с Китэйнами.

Кроме того, Неодушевленные, которые находятся в Грезе, не подвергаются воздействию Бедлама (хотя их пребывание там считается тревожным знаком). Они могут сколько угодно оставаться в своих Якорях, фригольдах или Грезе без каких-либо побочных эффектов. В то же время их Банальность не уменьшается в ходе пребывания в Грезе, как это происходит в случае с Китэйнами (смотрите книгу ***Грезы и Кошмары (Dreams and Nightmares)***). Как бы то ни было, невосприимчивость к безумию Грезы делает Неодушевленных одними из самых желанных проводников по удивительным королевствам Мира Фантазий.

Якоря

Якоря исключительно важны для всех Неодушевленных. Они не только являются готовым источником Гламура, но и выступают связующим звеном между Неодушевленным и Миром Яви. В определенной степени, Неодушевленный без Якоря напоминает Китэйна без смертного тела; именно Якорь привязывает Неодушевленного к этому миру, и не дает его сущности сгинуть в Грезе или попросту раствориться.

Якоря Созданий Поляны всегда являются природными объектами или местами, к которым никогда не прикасалась рука человека, тогда как Неодушевленные Ремасла могут быть связаны с любыми вещами, которые были искусственно созданы или изменены.

Слияние с Якорем

Неодушевленный в любой момент может покинуть свою Оболочку и слиться с Якорем. Если это происходит в присутствии незачарованного существа, Неодушевленный немедленно получает один временный пункт Банальности.

Для того чтобы провести кого-то в свой Якорь, Неодушевленный должен потратить пункт Гламура за каждое существо из Мира Яви, которое последует туда за ним. Следует отметить, что это невозможно осуществить в присутствии незачарованных свидетелей.

Еще одним возможным вариантом посещения Якоря является перемещение в Ближнюю Грезу с последующим путешествием к Якорю. В данном случае, Неодушевленному потребуется только отпереть гостям дверь.

Якорь и Ремасло

Когда Якорь подвергается воздействию Ремасла, происходящие с ним изменения оказываются необратимыми и катастрофическими. Большинство Созданий Поляны живет в постоянном страхе перед тем, что их Якорь станет жертвой сил Ремасла. Все Создания Поляны придерживаются негласной договоренности, согласно которой они будут оказывать друг другу всю необходимую помощь для того, чтобы защитить любой Якорь от подобной судьбы.

Система: Если Неодушевленный бодрствует в тот момент, когда его Якорь начинает изменяться, ему сразу же нужно будет сделать бросок Дремы. Если после этого Неодушевленный все еще будет активен, он может попытаться облачиться в Оболочку, чтобы воспрепятствовать происходящему, но если его Якорь уже покинул свое первоначальное местонахождение, все производимые Неодушевленным броски получают +2 к сложности.

Как только Якорь оказывается изменен в результате воздействия смертных или подменышей, Неодушевленному

приходится сделать еще один бросок Дремы. Игрок вновь делает бросок Гламура по сложности 9. В случае успеха он становится Созданием Ремасла, тогда как в случае неудачи Неодушевленный погружается в Дрему. При провале его Якорь уничтожается, а сам Неодушевленный подвергается Растворению.

Уничтожение Якоря

Если в момент уничтожения Якоря Неодушевленный находится в Оболочке, ему очень повезло. Оболочка сумеет защитить его от Банальности в течение некоторого времени, и это предоставит ему хотя бы призрачный шанс найти новый Якорь. Если душа Неодушевленного оказывается за пределами Оболочки, он теряет постоянный пункт Гламура в течение каждого часа, пока окончательно не Растворится. В случае наличия Оболочки этот процесс замедляется до одного постоянного пункта Гламура в день.

Для того чтобы спасти свою жизнь, Неодушевленному потребуется найти новый Якорь прежде, чем он потеряет весь свой Гламур. Для этого ему нужно найти объект, который будет как можно более похожим на его первоначальный Якорь. После обнаружения подходящего объекта, Неодушевленный делает бросок, количество кубиков для которого равняется сумме значений его Гламура и Воли. Сложность броска зависит от того, насколько сильно новый Якорь похож на старый. Если объект или группа объектов находятся на том же самом месте (к примеру, новое дерево на той же самой поляне), сложность равняется 6. Если объект принадлежит к той же Империи, но Создание Поляны пытается вселиться в Якорь Ремасла (и наоборот), сложность равняется 8. Если объект принадлежит к той же Империи, но очень отличается от первоначального Якоря, сложность равняется 9. Если бросок оказывается успешным, персонажу требуется потратить по одному пункту постоянного Гламура и Воли, чтобы привязать себя к новому Якорю. Кроме того, в момент слияния с новым Якорем, Неодушевленный погружается в Дрему, продолжительность которой равняется постоянному значению его Банальности (смотрите таблицу Туманов).

Глава шестая: Искусства Неодушевленных

Ты говоришь, что время летит быстро,
Хотя я знаю, что между нами – целая вечность,
Но я дождусь, и однажды мы встретимся вновь...
-Енуа, "Эвакуированные"

Колдовство Неодушевленных

Неодушевленные используют Гламур не так, как Китэйны. До Раскола Неодушевленные обладали практически неограниченной силой, которую питали стихии, окружавшие их со всех сторон. Когда эти феи оказались привязаны к своим Якорям, их способность сплетать нити Гламура также оказалась ограничена. "Искусства" Неодушевленных принято называть Осколками. Все Неодушевленные владеют этими способностями, но у каждой из фил есть Осколок, к которому ее представители демонстрируют особую predisposition. Гломы чаще всего используют Осколок, который связан с силой и непоколебимым постоянством камня. Силы творения и роста обычно связывают с куберами. Единственным исключением из этого правила являются манекены. Они сохранили способность использовать Искусства Китэйнов, но, в силу этого, утратили некогда существовавшую у них связь с Осколками. Кроме того, они потеряли даже гипотетическую возможность постичь в совершенстве хотя бы одну разновидность магии фэйри.

Каждая фила Неодушевленных обладает своими собственными представлениями о Гламуре и методах его применения. Помимо удивительных возможностей, которые предоставляет им знакомство с различными Осколками, Неодушевленные, овладевающие той или иной силой, немедленно получают способности, связанные со стихией, управляющей данным Осколком.

Неодушевленные могут передавать знания об имеющихся у них Осколках, но только другим Неодушевленным. У Китэйнов попросту нет той глубокой связи с природой и стихиями, которой обладают Неодушевленные. Единственным исключением из этого правила являются манекены. Они могут овладеть любой формой использования Гламура, и, благодаря этому, им доступны как Искусства Китэйнов, так и Осколки Неодушевленных. Тем не менее, при всем этом манекены не могут достичь пятого уровня ни в одном Искусстве или Осколке.

Система

Неодушевленные используют колдовство так же, как Китэйны. Для начала игроку необходимо выбрать Осколок и Королевство. Затем, игрок выбирает Материал, который будет применяться для облегчения использования колдовства. Как и в случае с колдовством Китэйнов, Рассказчик назначает сложность в зависимости от Банальности цели или заклинателя (смотрите базовую книгу линейки **Подменыши: Греза**, страница 205), а затем, в зависимости от качества использованного Материала, понижает сложность, которая, впрочем, не может быть ниже 1. Количество кубиков для броска колдовства равняется сумме значений Атрибута + Королевства. Как и в случае с обычным колдовством, игрок может потратить Гламур для того, чтобы уменьшить сложность броска.

Якоря и колдовство

Якорь Неодушевленного выступает фундаментальной основой его волшебной силы. Сила Якоря настолько тесно связана с Гламуром Неодушевленного, что близость к нему значительно усиливает колдовство, которое использует Застывший. Чем ближе Неодушевленный к Якорю, тем больше успехов он может прибавить к броску колдовства. Помимо остальных неприятных последствий уничтожения Якоря, следует отметить, что Неодушевленный теряет возможность использовать колдовство до тех пор, пока вновь не обзаведется Якорем. Игрок должен набрать хотя бы один успех на броске колдовства прежде, чем сможет прибавить к нему дополнительные успехи.

Расстояние	Кол-во успехов
В радиусе 100 футов	1
В радиусе 50 футов	2
На расстоянии прикосновения и/или внутри Якоря	3

Осколки

До Разъединения феи могли получать Гламур из окружающего их воздуха, так как магия была повсюду. Неодушевленные могли использовать Гламур для того, чтобы изменять мир так, как они пожелают. Разъединение, и, в особенности, Раскол, навсегда изменили это. Феи, которые приняли человеческое обличье, получили Искусства, которые позволили им использовать Гламур. Те, кто исчезли в скалах, растениях и других неодушевленных предметах, также

сохранили эту способность, но в несколько иной форме: они используют свою стихийную предрасположенность для того, чтобы контролировать Гламур, управляя частями того, что некогда было единым целым. Эти таланты принято называть Осколками. Каждый Осколок обладает собственным предназначением и силами, хотя некоторые из этих сил являются взаимодополняющими или взаимозаменяющимися. Это связано с тем, что некогда они были одним целым, и только Разъединение сумело разорвать их первозданную связь. Более того, Неодушевленные, которые владеют несколькими Осколками, заслуженно считаются очень могущественными чародеями.

Особенной чертой, которая объединяет все Осколки, является то, что каждый из них неразрывно связан с определенной филой Неодушевленных, которая некогда создала его. В результате этого, только представитель соответствующей филы может достичь совершенства в том или ином Осколке. Исключением из этого правила являются манекены, у которых нет своего Осколка. Тем не менее, из всех Неодушевленных они ближе всего к Китэйнам, и потому могут использовать Искусства Китэйнов так же, как и Осколки Неодушевленных – хотя при этом они не могут овладеть последним уровнем ни одного из Осколков (или Искусств).

Каждый Осколок может основываться на одном из двух Атрибутов. При создании персонажа игрок выбирает, какой именно Атрибут из двух указанных он будет использовать с тем или иным Осколком. В дальнейшем сделанный выбор не может быть изменен.

Петрос

Гломы любят Землю; их радует общество скал и различных геологических пластов. Они говорят, что различают песню в скрежете тектонических плит, и некоторые даже утверждают, что способны ощутить жилу драгоценных металлов, находящуюся на расстоянии мили от поверхности Земли. Их любовь к камню, а также присущие им сила и терпеливость живых скал даровали гломам понимание того, как использовать те особенности камня, которые они больше всего ценят. Этот Осколок связан с силой, защитой и любовью к камню. Адепты Петроса способны заставить содрогаться земную твердь. Каждый, кто овладеет этим Осколком, сразу же получает возможность взобраться на любую скалу, если там присутствуют хотя бы крошечные зацепки для рук и ног. В силу этого, все попытки осуществить подобное восхождение осуществляются с -4 к сложности.

Атрибут: Сила или Выносливость.

✧ Живой камень

Этот уровень Петроса позволяет Неодушевленному обратиться к земным корням. Его сила позволяет Застывшему изменять, разрушать и преобразовать камень. Владелец этого Осколка способен изменить саму природу скалы – начиная тем, что она покраснеет под воздействием оксида железа, и, заканчивая полным преобразованием внутренней структуры минерала, в результате чего тот станет чем-то абсолютно другим. Еще одним аспектом этого Осколка является то, что он позволяет заклинателю изгибать и преобразовать камень одним движением руки.

Система: Количество успехов определяет размер камня, на который может воздействовать заклинатель, и степень доступных ему изменений. Рассказчик может увеличить число необходимых успехов в случае особо сложных задач, примером которых может послужить превращение камня в драгоценный металл или создание очень красивой или сложной скульптуры. Следует отметить, что заклинатель не может создавать железо с помощью этой силы.

1 успех – крошечный камушек/незначительные изменения (камень, размеры которого не превышают размер кулака, незначительные изменения цвета или массы)

2 успеха – маленький камень/значительные изменения (камень, размеры которого не превышают размер кулака, изменение внутренней структуры камня или же его формы)

3 успеха – большой камень/незначительные изменения (камень, размером с человека, небольшие изменения цвета или массы)

4 успеха – большой камень/значительные изменения (камень, размером с человека, изменение внутренней структуры камня или же его формы)

5 успехов – огромный камень/незначительные изменения (маленькая скала, небольшие изменения цвета или массы).

Вероятность успешного воздействия на камни, размеры которых превышают описанные выше категории, или же применения более сложных техник, определяется Рассказчиком. К примеру, он может решить, что для этого персонажу потребуется сделать продолжительный бросок.

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

✧✧ Каменная кожа

С помощью этой силы Неодушевленный может превратить свою кожу в твердый защитный покров, напоминающий каменную корку, которая оберегает его от возможного вреда. При этом кожа Неодушевленного становится похожей на ту скалу, к которой он ближе всего находится. Когда Неодушевленный скрывается среди камней и использует данную силу, любые попытки обнаружить его получают +2 к

сложности бросков Восприятия. Следует отметить, что эта сила не влияет на сверхъестественные методы поиска, подобные Прорицанию. Действие Каменной кожи продолжается в течение одной сцены, до конца боя, или же до того момента, когда заклинатель израсходует все полученные уровни Здоровья.

Система: Каждый успех предоставляет заклинателю или объекту воздействия колдовства дополнительные уровни Здоровья и делает их похожими на скалу. Когда объект теряет полученные с помощью Каменной кожи уровни Здоровья, они исчезают до тех пор, пока колдовство не будет использовано вновь. Множественные случаи применения этого колдовства не оказывают коммутативного эффекта.

- 1 успех – один уровень Здоровья.
- 2 успеха – два уровня Здоровья.
- 3 успеха – три уровня Здоровья.
- 4 успеха – четыре уровня Здоровья.
- 5 успехов – пять уровней Здоровья.

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

*** Железная рука

Обращаясь к мистическим силам Земли, Железная рука позволяет Неодушевленным совершать удивительные подвиги, требующие огромной силы, или же даровать возможность совершить их кому-то другому.

Система: Каждый успех прибавляет одну точку к Силе персонажа. Воздействие этой способности продолжается в течение одной сцены или же до конца битвы, хотя в любом случае период действия Железной руки не может превышать часа.

- 1 успех – плюс одна точка Силы.
- 2 успеха – плюс две точки Силы.
- 3 успеха – плюс три точки Силы.
- 4 успеха – плюс четыре точки Силы.
- 5 успехов – плюс пять точек Силы.

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

**** Стазис

Эта способность позволяет Неодушевленному замедлить течение времени до такой степени, что его ход начинает напоминать течение геологического времени. Жертва этого колдовства гораздо медленнее двигается и тратит непривычно большое количество времени на самые тривиальные задачи. Иногда заклинателю удается замедлить свою жертву настолько, что она практически замирает во временном потоке.

Система: Каждый успех позволяет заклинателю изрядно замедлить жертву колдовства. Эта сила действует в течение

одной сцены или битвы, и только до тех пор, пока цель остается в области видимости заклинателя.

1 успех – цель может совершить всего одно действие в 2 раунда.

2 успеха – цель может совершить всего одно действие в 3 раунда.

3 успеха – цель может совершить всего одно действие в 4 раунда.

4 успеха – цель может совершить всего одно действие в 5 раундов.

5 успехов – цель может совершить всего одно действие в 6 раундов.

Тип колдовства: Вирд.

*** Землетрясение

Эта сила позволяет Неодушевленному изменить сами кости Земли. С его помощью заклинатель может заставить содрогнуться земную твердь, а также раздвинуть скалы, сокрушить камни или разверзнуть глубины земли. Обратившись к этому колдовству, Неодушевленный может расколоть любую скалу, какой бы твердой она не была, а также вызвать ужасное землетрясение.

Система: Количество успехов определяет силу и область воздействия землетрясения. Если это колдовство используется химерическим образом, его действие распространяется только на химерический ландшафт, тогда как реальный мир остается неподверженным его влиянию. Кроме того, все феи, зачарованные существа и химеры, оказавшиеся в области воздействия Землетрясения, подвергаются его воздействию. Следует отметить, что непосредственные последствия использования этого колдовства в отношении химерического ландшафта определяются Рассказчиком.

1 успех – слабые толчки/ область в радиусе 30 футов.

2 успеха – сильные толчки/область в радиусе 100 футов.

3 успеха – слабое землетрясение/ область в радиусе 500 футов.

4 успеха – сильное землетрясение/область в радиусе 1000 футов.

5 успехов – Очень Сильное Землетрясение/область в радиусе 5 миль.

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

Вердаж

Куберы очень ценят Землю и растения, которые растут на ней. Они способны рассмотреть красоту, скрывающуюся в простом изяществе одуванчика, и восхититься богатым

полотном истории, запечатленным в коре могучего дуба. Этот Осколок связан с ростом, управлением естественной средой и пониманием тонкой связи между нитями, из которых состоит паутина природы. Каждый, кто владеет этим Осколком, может с легкостью опознать любой вид растительности и составить определенное представление о том, что представляет собой то или иное растение. Для того чтобы опознать тот или иной образец флоры, персонажу потребуется сделать бросок Восприятия + Вердажа (сложность 6). Количество успехов определяет то, сколько информации об этом растении удастся получить персонажу.

Атрибут: Харизма или Манипулирование.

☼ Солярый

Эта сила позволяет Неодушевленному управлять растениями подобно тому, как Живой камень позволяет контролировать скалы. С помощью этой способности Неодушевленный может вызвать стремительный рост или увядание растений, или же заставить их цвести или даже двигаться.

Система: Каждый успех позволяет Неодушевленному добиваться все более и более удивительных результатов. Непосредственные последствия использования этой силы определяются игроками и Рассказчиком. Таблица, приведенная в описании Живого камня (смотрите выше), может использоваться в качестве общих рекомендаций для применения Солярия. Эта сила не может создавать разумные или передвигающиеся растения, но она может оживлять их (например, заставив дерево протянуть свои ветки и обхватить ими кого-то).

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

☼☼ Вавилон

Вавилон практически идентичен первому уровню Искусства Изначальности, если не считать одного отличия: эта сила позволяет Неодушевленному общаться с любым предметом, зверем или человеком в той степени, в которой тот вообще способен общаться. Если общение с камнем посредством Искусства Изначальности будет, в лучшем случае, несколько ограниченным, то Вавилон связывается с духом камня, благодаря чему общение становится более доступным и менее односторонним, что заметно облегчает понимание между обеими сторонами.

Система: Количество успехов указывает на то, насколько дух, с которым устанавливается контакт, желает общаться с заклинателем. Непосредственный уровень осведомленности того или иного существа определяется Рассказчиком.

1 успех – не склонен к общению.

2 успеха – нуждается в убеждении.

3 успеха – склонен к общению.

4 успеха – дружелюбен.

5 успехов – очень дружелюбен и склонен к сотрудничеству (готов предоставить дополнительную информацию помимо той, которая интересует персонажа).

Тип колдовства: Химерическое.

☼☼☼ Слияние

Используя органические материалы, Неодушевленный может создавать предметы и изменять их форму. С помощью этой силы можно создавать только предметы из растительной материи. Неодушевленный не может создавать предметы с минеральными или металлическими частями.

Система: Для того чтобы создать предмет, Неодушевленный должен найти нужные компоненты и изготовить из них приблизительное подобие предмета, который он хочет получить. Количество успехов определяет продолжительность существования создаваемого предмета. Естественно, что подобным образом Неодушевленный не может создать ничего, работающего с помощью электричества или химических реакций. Тем не менее, набрав достаточное количество успехов, Неодушевленный может изменять структуру предметов, сделав, к примеру, дерево, таким же твердым, как сталь.

1 успех – один раунд.

2 успеха – один час.

3 успеха – одна сцена.

4 успеха – один месяц.

5 успехов – постоянно.

Тип колдовства: Химерическое.

☼☼☼☼ Паутина жизни

Подобно пророческим силам Искусства Предсказаний, эта способность позволяет куберам предсказывать будущее, оценивая возможное влияние произошедших событий и рассматривая варианты развития ситуации с помощью Паутины жизни. Эта сила обычно предоставляет общую информацию, но иногда может предложить очень точный и конкретный прогноз последствий предложенного действия.

Система: То, какую информацию можно получить с помощью этого Осколка, решает Рассказчик, но обычно она предоставляется посредством метафор, связанных с биосферой – "И ворон заплачет на ветке дубовой, узрев это ужасное деяние". Кроме того, Неодушевленный может получать информацию посредством эмоций или видений. Количество

успехов определяет то, насколько четкой и ясной окажется полученная информация.

Тип колдовства: Химерическое.

☼☼☼☼☼ Отливка

С помощью этой силы Неодушевленный может превратить один органический материал в другой. Плоть способна стать деревом, и наоборот. Кость замещает кожу, кровь становится хлорофиллом. Кроме того, эта сила может использоваться для полного преобразования существа. Тем не менее, какими бы значительными ни были произведенные изменения, отдельные черты в облике цели все равно будут напоминать о ее первоначальном обличье. Дерево, превращенное в человека, будет выделяться ореховой кожей и зеленоватыми волосами. Кроме того, характер этого существа будет выдавать его изначальную природу. Ива, скорее всего, будет печальной, дуб – надежным и молчаливым, а береза – изящной и стойкой. Фигура человека, превращенного в дерево, все еще будет напоминать с виду человеческую, пускай даже с корой вместо кожи.

Система: Чем больше успехов удастся набрать заклинателю, тем более значительными и полными оказываются изменениями. Непосредственные результаты использования этой силы требуют внимательной оценки Рассказчика. Производимые изменения являются постоянными, хотя их с легкостью можно обратить вспять с помощью этой же самой силы.

- 1 успех – очень незначительные изменения.
- 2 успеха – незначительные изменения.
- 3 успеха – значительные изменения.
- 4 успеха – практически полная трансформация.
- 5 успехов – полная трансформация.

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

Аквис

Тесная связь ундины с водой позволяет им обращаться к безмятежности и безвременью моря. В силу этого, их Осколок, в основном, связан с силами разума и времени, а также с поддержанием мира. На самых высоких уровнях Аквиса ундины получают возможность управлять мощью приливов. Каждый, кто владеет этим Осколком, может дышать под водой и передвигаться в глубинах морей с такой же легкостью, как и по суше.

Атрибуты: Интеллект или Восприятие.

☼ Восприятие ауры

С помощью этой способности Неодушевленный может узнать немало интересного о существе, исследуя его ауру. Все живые и некоторые неживые существа окружены энергетическим полем, которое называется аурой. Это поле излучает информацию, которую могут изучить те, кто способен воспринимать ауры.

Система: С помощью Восприятия ауры ундины могут определять эмоциональное состояние цели и ее истинную природу. Кроме того, они могут почувствовать, что цель зачарована или же говорит неправду. Эта сила может использоваться как усовершенствованный вариант Проницательности. Она позволяет определить Двор и Наследия цели, и даже приблизительное значение ее Банальности. Количество успехов указывает на то, насколько точной и понятной является полученная информация.

Успехи:

1 успех – Только смутные образы.

2 успеха – Незначительные факты (низкая или высокая Банальность).

3 успеха – Неплохое представление (Двор).

4 успеха – Четкое представление (точное значение Банальности).

5 успехов – Ясное и подробное представление (Наследия).

Тип колдовства: Химерический.

☼☼ Удержание

С помощью этой способности Неодушевленный может прервать любое движение или действие, заставив существо замереть на месте. Удержание часто используется для того, чтобы заставить враждующие стороны временно примириться друг с другом. Эта сила может останавливать в полете стрелы и удерживать мечи в ножнах.

Система: Удержание поглощает кинетическую энергию, в результате чего пули и стрелы сбиваются с траектории полета, а сокрушительный удар превращается в легкое касание. Кроме того, эта сила позволяет временно лишить объект кинетической энергии, примером чего является остановка полета стрелы, который, впрочем, со временем возобновляется. Количество успехов определяет то, какое количество кинетической энергии удастся поглотить заклинателю. Предметы, которые подвергаются воздействию Удержания, замирают на один раунд. Продолжительность действия этого колдовства может быть увеличена с помощью затраты Гламура. Каждый потраченный пункт Гламура увеличивает ее на один раунд.

1 успех – Незначительное количество кинетической энергии (нечто,двигающееся очень медленно – например, падающий лист).

2 успеха – Небольшое количество кинетической энергии (нечто,двигающееся медленно – например, человек, идущий неторопливым шагом, или слегка подброшенный мячик).

3 успеха – Среднее количество кинетической энергии (нечто,падающее с высоты 10-30 футов).

4 успеха – Значительное количество кинетической энергии (нечто,двигающееся быстро – стрела, медленно едущая машина, бегущее животное).

5 успехов – Огромное количество кинетической энергии (нечто,двигающееся очень быстро – машина или пуля).

Тип колдовства: Вирд.

*** Бег времени

Эта сила действует так же, как колдовство Китэйнов, которое принадлежит к Искусству Странствий и именуется Быстротой. Смотрите базовую линейки книгу **Подменыши: Греза**.

*** Нагревание/Охлаждение

Облик воды зависит от ее температуры. С помощью этой силы Неодушевленный может нагревать предметы до температуры кипения или же замораживать их. Стоит отметить, что она действует только на неживые цели.

Система: Это колдовство изменяет температуру объекта, позволяя расплавить или заморозить практически все, что угодно. Количество успехов определяет то, настолько горячим или холодным становится объект. Стоит отметить, что в результате стремительного замораживания и последующего нагревания объект может расколоться.

1 успех – Теплый/прохладный.

2 успеха – Горячий/холодный.

3 успеха – Обжигающий/леденящий.

4 успеха – Кипящий/замерзший.

5 успехов – Магма/жидкий нитроген.

Тип колдовства: Химерическое (при использовании в отношении химерического объекта) или Вирд.

*** Целительные воды

Эта сила действует так же, как колдовство Китэйнов, которое принадлежит к Искусству Изначальности и именуется Вересковым бальзамом. Смотрите базовую книгу линейки **Подменыши: Греза**.

Стратус

Пароземы связаны с воздухом и ветрами. Они легко и непринужденно парят в небе, танцуя в облаках над головами своих врагов, остающихся в недоумении и замешательстве. Пароземы заслуженно считаются мастерами странствий, которые, помимо всего прочего, прекрасно умеют сбивать с толку своих противников. Их Осколок тесно связан с путешествиями и иллюзиями. Каждый, кто постигает его, получает возможность предсказывать погоду. Для этого Неодушевленный делает бросок Восприятия + Проницательности (сложность 5) и, в случае успеха, может предсказать погоду на один день за каждый успех.

Атрибуты: Харизма или Ловкость.

✧ Марафон

Пароземы путешествуют туда, куда пожелают, и тогда, когда пожелают. Немалую роль в этой свободе передвижения играет сила, именуемая Марафоном. Марафон позволяет заклинателю путешествовать быстрее, чем обычно. Эта сила не увеличивает скорость передвижения, но, в силу различных обстоятельств, сокращает общее время путешествия. Некоторые пароземы утверждают, что Марафон открывает тропы, ведущие в Ближнюю Грезу, которые позволяют им сократить расстояние.

Система: Каждый успех сокращает общее время путешествия. Эта сила не увеличивает скорость передвижения, а всего лишь сокращает продолжительность перемещения между двумя точками.

1 успех – продолжительность путешествия уменьшается до $1/2$ начального срока.

2 успеха – продолжительность путешествия уменьшается до $1/3$ начального срока.

3 успеха – продолжительность путешествия уменьшается до $1/4$ начального срока.

4 успеха – продолжительность путешествия уменьшается до $1/8$ начального срока.

5 успехов – продолжительность путешествия уменьшается до $1/16$ начального срока.

Тип колдовства: Вирд.

✧✧ Сокрытие/Замешательство

Эта сила используется с целью маскировки и создания простых иллюзий. Создаваемые с ее помощью иллюзии способны вызвать незначительное замешательство у объекта

воздействия данного Осколка. С помощью Сокрытия парозем может отвести глаза жертве или заставить ее слышать звуки, которых, в действительности, не существует. Эти иллюзии ограничены одним или двумя органами чувств.

Система: Иллюзии, создаваемые с помощью этого колдовства, достаточно просты и статичны. В сущности, это обычные визуальные или звуковые фантасмагории. Существа, обладающие обостренным восприятием, могут попытаться справиться с ними. Кроме того, эта сила может использоваться для того, чтобы позволить цели слиться с ее окружением. Необходимым условием обнаружения существа, замаскированного подобным образом, является наличие сверхъестественного восприятия или успешный бросок Восприятия + Проницательности (сложность 9) с количеством успехов, равным числу успехов, выброшенных заклинателем. Количество успехов, набранное при использовании Сокрытия, определяет то, насколько подробной и продолжительной оказывается создаваемая иллюзия.

Тип колдовства: Химерическое.

*** Полет

Этот Осколок действует так же, как один из уровней Искусства Странствий, который называется Бегущий-по-Ветру. Смотрите страницу 187 базовой книги линейки **Подменыши: Греза**.

**** Иллюзия

Эта сила позволяет парозему создавать иллюзии, которые могут обмануть сразу несколько органов чувств. Хотя эти иллюзии лишены разума, они могут говорить, двигаться или даже прикасаться к другим живым существам. В Грезе эти существа представляют собой очень недолговечные химеры, которые исчезают, когда колдовство прекращает действовать. Эти иллюзии не могут причинить кому-либо вред, независимо от того, идет ли речь о реальном или химерическом уроне.

Система: Это колдовство действует так же, как Сокрытие, но при этом создаваемые иллюзии могут обмануть все пять органов чувств. Эти иллюзии не могут выполнять какие-либо дополнительные задачи. Если заклинатель хочет, чтобы иллюзия выполняла какую-либо сложную задачу, ему потребуется потратить пункт Гламура и сконцентрироваться на предполагаемом действии. Иллюзия будет совершать действие до тех пор, пока ее создатель будет поддерживать концентрацию. Если иллюзия попытается навредить кому-то, ее воздействие может создать некоторый дискомфорт, но не причинит реальной боли или вреда.

Тип колдовства: Химерическое.

☼☼☼☼☼ Фантазм

Если Иллюзия оживляет тени, то Фантазм создает истинных химер, наделенных всеми силами и Свойствами обитателей Грезы. Создаваемые с помощью этой силы существа продолжают существовать до тех пор, пока их не убьют, или же пока колдовство не прекратит действовать.

Система: При создании этих могущественных химер вы можете воспользоваться правилами, приведенными в базовой книге линейки ***Подменыши: Греза***. Каждый успех дает условную точку в Дополнении Химера (смотрите базовую книгу ***Подменыши: Греза***). В то же время, вы можете использовать такую же систему, как в случае с Сокрытием или Иллюзией, что несколько ускорит процесс создания химерических существ, но при этом Рассказчику и игрокам следует помнить о том, что эта сила может создавать действительно могущественных химер. Хотя они являются творениями Неодушевленного заклинателя, эти существа могут обладать собственным разумом и целями.

Тип колдовства: Химерическое.

Пирос

Говорят, что Искусство, именуемое Пламенем, было даровано солимондами некоторым из Китэйнов еще до Раскола. Представляется очевидным, что Пламя и Пирос обладают рядом схожих черт. Тем не менее, Пирос заслуженно считается более гибким Осколком, способным предоставить возможности, которые выходят за пределы обычной игры с огнем. Солимонды являются страстными существами, чья любовь к пламени и хаосу в полной степени проявляется в их Осколке. Каждому, кто знаком с Пиросом, больше никогда не понадобятся спички – владея этим Осколком, Неодушевленный без труда сможет разжечь огонь в любом месте и в любое время.

Атрибут: Сила или Харизма.

☼ Язык пламени

С помощью этой силы Неодушевленные могут управлять огнем. Они способны изменять его размер, яркость и температуру, а также вызывать возгорания.

Система: Размер, яркость и температура огня определяются количеством выброшенных успехов. Для того чтобы воздействовать сразу на несколько аспектов огня, игроку понадобится потратить дополнительный успех за каждый изменяемый показатель.

1 успех – спичка/теплый/фонарик.

2 успеха – маленький костер (1 уровень Здоровья)/горячий/масляная лампа.

3 успеха – обычный костер (2 уровня Здоровья)/очень горячий/лампочка 100 Ватт.

4 успеха – большой костер (3 уровня Здоровья)/обжигающий/галогеновая лампочка.

5 успехов – очень большой костер (4 уровня Здоровья)/испепеляющий/ дуговая лампа.

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

✧✧ Несчастное сердце

С помощью этой силы Неодушевленные могут проникать в сердца своих жертв, дергая за ниточки эмоций, которые управляют людьми. Следует отметить, что Несчастное сердце может усилить или ослабить уже существующую эмоцию; тем не менее, эта сила не может вызвать новое чувство.

Система: Персонаж может изменять эмоции или эмоциональные связи своей жертвы. Для этого, жертва уже должна испытывать определенную эмоцию, и Несчастное сердце может лишь повлиять на нее, но не преобразить. Любовь, к примеру, может смениться равнодушием, но не может стать ненавистью. Количество выброшенных успехов определяет то, насколько значительным является произведенное изменение.

1 успех – слабое эмоциональное изменение.

2 успеха – незначительное эмоциональное изменение.

3 успеха – значительное эмоциональное изменение.

4 успеха – сильное эмоциональное изменение.

5 успехов – очень сильное эмоциональное изменение.

Тип колдовства: Химерическое.

✧✧✧ Кулак Ареса

Эта сила дарует Неодушевленному мощь истинного воина. Огонь Марса наполняет тело того, кто использует ее, превращая заклинателя в великого воителя, владеющего непревзойденными умениями и способностями. Следует отметить, что действие Кулака Ареса также распространяется на мастерство владения оружием.

Система: Каждый успех, выброшенный на броске колдовства, прибавляет по одной точке к Таланту Драки и Навыку Фехтования. Использование Кулака Ареса позволяет поднять их значения выше пяти точек. При этом Неодушевленный получает специализацию на Драку (бой без оружия) и Фехтование (оружие ближнего боя).

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

☼☼☼☼☼ Душевные нити

Это более могущественный вариант Несчастливого сердца. С помощью Душевных нитей Неодушевленный может вызвать могучую страсть или же окончательно залить водой тлеющие угли прежней любви. Следует отметить, что с помощью этого Осколка заклинатель может создавать новые эмоции и вплетать их в душу своей жертвы.

Система: Это колдовство работает так же, как и Несчастное сердце, за исключением того, что оно может полностью преобразовывать эмоции, искажать их и создавать с чистого листа. Количество выброшенных успехов определяет то, насколько сильную удастся создать эмоцию.

- 1 успех – слабая эмоция.
- 2 успеха – незначительная эмоция.
- 3 успеха – значительная эмоция.
- 4 успеха – сильная эмоция.
- 5 успехов – очень сильная эмоция.

Тип колдовства: Химерическое.

☼☼☼☼☼ Инферно

С помощью этой силы Неодушевленный добивается полной власти над пламенем. Инферно способно создавать предметы из живого пламени или же погружать окружающий мир в огонь. В этом заключается одна из главных опасностей использования этого колдовства: если Неодушевленный создает огненное существо, то всегда существует вероятность того, что оно вырвется из-под его власти и обрушит свой гнев на тех, кто окажется поблизости. Создание огненных существ запрещается во всех случаях, за исключением самых критических. В том случае, если становится известно о том, что кто-то использует эту силу бездумно и неоправданно, сразу же организуется группа солимондов, которые отправляются на поиски преступника, чтобы наказать его.

Система: Если Неодушевленный стремится создать обычное пламя с помощью этой силы, вы можете начать с результата, описанного для пяти успехов на броске Языка пламени, после чего просто увеличивать масштабы. Если речь идет о создании чего-то из живого пламени, то количество успехов будет определять, насколько сложным или крупным окажется созданное существо. Только заклинатель может прикасаться к этим предметам или сущностям без риска для себя, тогда как все остальные существа будут получать серьезные ожоги. Следует отметить, что если Инферно используется для преобразования живого существа, то это не причинит ему вреда. В случае затраты пункта Воли, созданные объекты становятся безопасными для окружающих. Рассказчик может по своему желанию уменьшить сложность создания

огненных предметов, если у заклинателя есть образец предмета, который он желает создать.

Тип колдовства: Химерическое или Вирд.

Искусства Китэйнов

Китэйны не могут изучать Осколки, а большинство Неодушевленных не способны овладеть Искусствами. Исключением из этого правила являются манекены. Большинство Неодушевленных считает Искусства неестественными механизмами, призванными управлять тем, чем невозможно управлять, тогда, как Осколки представляются им естественным способом применения Гламура, который позволяет гармонично взаимодействовать с Грезой. Большинство Китэйнов считает Осколки Неодушевленных жалкими фокусами – во всяком случае, до тех пор, пока не станет слишком поздно.

Примечание о Правлении

Обычно Искусство Правления не действует на Неодушевленных. Они подвергаются его воздействию только в том случае, если добровольно занимают место при дворе Китэйнов. Как только пост или титул оказывается принят, они становятся так же подвержены Искусству Правления, как и все остальные подменыши.

Королевства Неодушевленных

Подобно Китэйнам, Неодушевленные делят мир на элементы, которые подвергаются воздействию их сил. В отличие от Китэйнов, Королевства Неодушевленных соответствуют четырем стихиям (Воздуху, Земле, Огню и Воде) и Духу. Каждое Королевство отображает определенный аспект, связанный с окружением Неодушевленного. Все Неодушевленные автоматически начинают игру с одним уровнем их родного Королевства. Стоит отметить, что на Королевства Неодушевленных распространяется принцип противоборствующих сил, в результате чего куберу будет сложнее выучить Королевство Воздуха, а парозему придется изрядно потрудиться, если он захочет овладеть Королевством Земли.

Королевства Неодушевленных очень похожи на Королевства Китэйнов тем, что они необходимы для использования колдовства. Каждое Королевство представляет собой определенный способ воздействия Гламуром на реальный мир. Тем не менее, в отличие от Королевств Китэйнов, Королевства Неодушевленных не постигаются шаг за шагом.

Как только Неодушевленный изучает определенное Королевство, он овладевает общим комплексом знаний, связанных с той или иной сферой. Уровень Королевства отображает то, настолько искусно Неодушевленный управляется с этими знаниями, и как хорошо он понимает особенности той или иной стихии.

Основное преимущество хорошего владения тем или иным Королевством заключается в том, что по мере приобретения новых знаний Неодушевленный начинает все лучше и лучше разбираться в сущности стихии, которую он постигает. Более того, он начинает замечать различные вещи, связанные с Королевствами, которыми он овладевает в полной мере. К примеру, Неодушевленный, постигший в совершенстве тайны Королевства Земли, будет ощущать движение тектонических плит и даже получит возможность предсказывать землетрясения. Те, кто хорошо разбирается в Королевстве Огня, смогут ощущать близость пламени. Адепты Королевства Воздуха научатся следить за движением воздушных масс и предсказывать направление ветра. Мастера Королевства Воды смогут предвидеть бури, а также вовремя замечать водовороты и рифы. Что же касается тех, кто искушен в Королевстве Духа, то их периодически посещают видения, связанные с Умброй или Глубокой Грезой.

Воздух

Это стихия, которая окружает земной шар. Ей подвластны все неживые элементы окружающей среды. Если колдовство воздействует на погоду, воздух, температуру и другие аспекты, связанные с окружением заклинателя или цели, Неодушевленному понадобится это Королевство. Его аналогом у Китэйннов является Королевство Мест.

Огонь

Эта стихия воздействует на все несверхъестественные живые объекты, независимо от того, относятся ли они к представителям флоры или фауны. Если живое существо обладает магической или сверхъестественной природой, заклинателю понадобится Королевство Духа. Тем не менее, Королевство Огня требуется для воздействия на всех остальных живых существ. Единственным исключением из этого правила является влияние на разум существа, так как с помощью этого Королевства можно подействовать только на физические аспекты существования живых организмов. Его аналогом у Китэйннов является Королевство Природы.

Вода

Эта стихия управляет ментальными аспектами существования живых организмов. Любое колдовство, которые сбивает с толку или воздействует на органы восприятия, обращается именно к этому Королевству. Следует отметить, что, как и в случае с Королевством Земли, Королевство Воды не распространяется на сверхъестественных существ, для воздействия на которых требуется Королевство Духа. Его аналогом у Китэйнов является Королевство Людей.

Земля

Это Королевство воздействует на неживые объекты. Оно необходимо Неодушевленным для того, чтобы воспользоваться колдовством, действующим на неживые объекты или же, так или иначе, связанные с ними. Кроме того, именно оно используется в отношении всех объектов, созданных руками смертных или фей. Его аналогом у Китэйнов является Королевство Предметов.

Дух

Королевство Духа управляет всеми сверхъестественными аспектами мира Неодушевленных, включая других фей. В отличие от остальных Королевств, оно воздействует не только на элементы окружающей среды, но и на живых существ. Действие Королевства Духа распространяется на любое Пробужденное существо или порождение Гламура (химера, зачарованный смертный, и так далее). Его аналогом у Китэйнов является Королевство Фей.

Стихии

Каждая фила Неодушевленных обладает определенной Стихийной Предрасположенностью. Эти Предрасположенности определяют то, насколько легко ее представителям изучать Осколки и Королевства, связанные с другими стихиями.

Земля (куберы, гломы). *Противоположная стихия:* Воздух. *Предпочтительная стихия:* Вода. *Нейтральные стихии:* Дух, Огонь.

Воздух (пароземы). *Противоположная стихия:* Земля. *Предпочтительная стихия:* Огонь. *Нейтральные стихии:* Дух, Вода.

Огонь (солимонды). *Противоположная стихия:* Вода. *Предпочтительная стихия:* Воздух. *Нейтральные стихии:* Дух, Воздух.

Вода (ундины). *Противоположная стихия:* Огонь. *Предпочтительная стихия:* Земля. *Нейтральные стихии:* Дух,

Земля.

Дух (манекены). *Нейтральные стихии*: Огонь, Земля, Воздух, Вода.

Приобретение противоположных Осколков и Королевств всегда обходится дороже. Силы нейтральных стихий обходятся в меньшую цену, тогда как предпочтительные Королевства и Осколки стоят столько же, сколько "родные" Королевства и Осколки той или иной Империи.

Стоимость в пунктах опыта

Осколки	
<i>Предрасположенность</i>	<i>Стоимость</i>
Предпочтительная стихия	Уровень Осколка x5
Нейтральная стихия	Уровень Осколка x6
Противоположная стихия	Уровень Осколка x7
Королевства	
<i>Предрасположенность</i>	<i>Стоимость</i>
Предпочтительная стихия	Уровень Королевства x3
Нейтральная стихия	Уровень Королевства x4
Противоположная стихия	Уровень Королевства x5

Материал

Как и в случае с Китэйнами, Неодушевленным требуется некий "спусковой крючок", позволяющий им пробудить свою силу. Ключом к высвобождению Гламура, который скрывается в их телах, является Материал. Материал представляет собой отдельные элементы Империй Неодушевленных. К числу этих элементов относятся материальные предметы и символические действия, которые используются приблизительно так же, как Банки Китэйнов. Единственной ситуацией, в которой Неодушевленному не требуется Материал, является использование его "родного" Осколка, во время которого он сам непосредственно соприкасается со своим Якорем. У каждого Осколка есть собственные разновидности Материала, и чем более редким и необычным оказывается Материал, тем большую силу он может пробудить.

Каждый Осколок связан с определенным типом Материала. Он необходим для того, чтобы успешно применить колдовство, связанное с соответствующим Осколком. В случае необходимости заклинатель может воспользоваться другим Материалом, но при этом ему понадобится потратить пункт Гламура.

Материал напоминает Банки тем, что чем реже или сложнее оказывается Материал, тем легче заклинателю использовать соответствующее колдовство. Только Рассказчик

может определить приблизительную силу Материала, и ниже представлены рекомендации, которые помогут вам сделать это.

Петрос – Материал Петроса обычно представляет собой определенный металл или минерал. Решающим фактором является редкость минерала, как, впрочем, и то, как именно он используется. Чем больше минерал изменяется или преобразуется, тем более значительным оказывается конечный результат. Человеческая молва наделяла некоторые минералы (например, магнетит) магическими свойствами, и, в силу этого, подобные разновидности Материала нередко оказываются более сильными. Единственным металлом, который не может использоваться в качестве Материала, является железо.

Вердаж – Материалом для Вердажа выступают различные травы и растения. Чем реже встречается то или иное растение, или же чем сложнее оказывается способ приготовления бальзама или смеси, тем сильнее будет Материал. Мифы и легенды наделяют магическими свойствами определенные растения и деревья, примером чего могут послужить зверобой, ясень, дуб или боярышник. Рассказчик может предварительно провести небольшую подготовительную работу с игроком, чтобы подыскать несколько растений с мифическими свойствами, обеспечив тем самым запас идей для Материала.

Аквис – Материалом для этого Осколка является вода, которая подверглась изменению или даже полной трансформации. Снег, лед, утренняя роса, тяжелая вода и дождь являются прекрасными примерами Материала Аквиса. Помимо этого заклинатель может попытаться применить дистиллированную или загрязненную воду. Тем не менее, подобные разновидности Материала лучше всего применять в случае с колдовством, связанным с очищением или загрязнением.

Стратус – Материалом для Стратуса, позволяющим управлять силами ветров, является музыка. Музыку необходимо наигрывать с помощью духовых инструментов, которые могут быть как медными, так и деревянными. Сложность музыки определяет силу Материала, хотя для некоторых из особенно могущественных разновидностей колдовства необходима максимально чистая и простая мелодия.

Пирос – Материалом для колдовства, связанного с Пиросом, обычно выступает процесс сожжения различных субстанций, который нередко принимает самые различные формы. При уничтожении чего-то редкого в ревущем пламени пожарища заклинатель получит могущественный Материал, чего нельзя сказать о скромном сожжении рулона туалетной бумаги на пустыре (хотя при этом, если заклинатель ухитрится сделать из туалетной бумаги несколько самолетиков, зажжет их и запустит в небо, результат окажется далеко не самым

худшим). Сила Материала определяется редкостью того, что пожирается огнем, сложностью его зажжения и размером получившегося пламени. (Хотя поджигание зданий карается законом, это действительно может принести очень неплохие результаты).

Пример использования колдовства Неодушевленными

Джон решает, что его глом, Аурик, собирается использовать третий уровень Петроса (Железная рука), для того, чтобы увеличить свою Силу и поднять тяжелую решетку, которая преграждает ему путь.

Для начала он выбирает Королевство. Для того чтобы подействовать на себя, ему понадобится Королевство Духа, потому что он является разумным существом. У него две точки в этом Королевстве. Затем, он прибавляет их к значению своей Силы, которое равняется трем, в результате чего общее количество его кубиков оказывается равно пяти.

В силу того, что воздействие этого колдовства распространяется на реальный мир, Аурик тратит Гламур для того, чтобы придать этому колдовству свойство Вирда. Учитывая то, что вокруг никого нет, Рассказчик решает, что сложность колдовства будет равняться Банальности Аурика + 4. Аурик еще молод и только недавно вышел из Забытья, в результате чего его Банальность равняется 3. Начальная сложность применения колдовства оказывается равна 7.

Для того чтобы применить колдовство, Аурик поднимает кусочек песчаника и растирает его в руках. Рассказчик решает, что это довольно простой Материал, и потому сложность использования колдовства опускается всего на 1 пункт.

Джон бросает шесть кубиков и выбрасывает 1, 6, 7, 7, 5, 8. Получив три успеха, он приобретает три дополнительных точки Силы, которых оказывается вполне достаточно для того, чтобы приподнять решетку.

Конспект Неодушевленными	применения	колдовства
Этап 1: Выберите Осколок. Этап 2: Выберите подходящее Королевство. Этап 3: Подсчитайте общее количество кубиков (Атрибут Осколка + уровень Королевства). Этап 4: Выберите Материал. Этап 5: Подсчитайте сложность (уровень Банальности цели или заклинателя +4, в зависимости от того, что выше). Этап 6: Учтите модификаторы сложности (Гламур, близость к Якорю, уровень Материала). Этап 7: Сделайте бросок.		

Этап 8: Потратьте Гламур для того, чтобы придать колдовству эффект Вирда (если это необходимо).

Глава седьмая: Танец Света и Тени

У скалистого холма,
Там, где мох давно засох,
Они сажают древа шипов
Ради собственной улады.
Коль отважится кто
Вырыть их, невзирая на запрет,
Найдет сей муж после заката
Острейшие шипы на своем ложе.
-Вильям Аллингем, Феи

Танец стихий

Использование Неодушевленных в хронике предоставляет уникальные возможности как Рассказчикам, так и игрокам. Эти феи очень сильно отличаются от Китэйнов, которых мы знаем и любим (пускай даже иногда это достаточно своеобразная любовь). Они чужие нам в большинстве значений, которые мы вкладываем в это слово. Это не западные подменыши Конкордии, и даже не восточные феи Страны Восьми Миллионов Грез, ибо какими бы отличными друг от друга ни были эти существа, они, по крайней мере, живут среди смертных этого мира, которые не подозревают об их существовании. Неодушевленные даже в этом отношении очень сильно отличаются от изгнанников с Аркадии. Привязанные к неживым предметам и стихийным материям, многие из них воспринимают мир с помощью понятий, отличных от традиционных представлений о пространстве и времени. Подменыши одновременно живут в двух мирах, и их философские воззрения строятся на этом уникальном видении вселенной. Их смертные обличья привязывают подменей к реальному миру, и это предоставляет игрокам определенную основу, от которой они могут отталкиваться с целью отыгрыша. Но что делать в тех случаях, когда им предлагается отыгрывать гораздо более чуждое существо, лишенное подобной связи с привычным для них миром?

Эта глава предназначена в первую очередь для Рассказчика, и содержит ряд рекомендаций, связанных с проведением хроники для персонажей-Неодушевленных. Она включает возможные варианты темы и настроения, набор сюжетных зацепок и описание элементов игрового мира, которые вы можете использовать в своих играх.

Терпеливость Камня: Гломы

Движение огромных скальных масс, изменяющее лик Земли, всегда отличалось неторопливостью и размеренностью, и эти черты в не меньшей степени присущи поведению существ, связанных с камнем, из которого построено столь многое в этом мире. Гломы – терпеливые существа, которые ничего не делают поспешно, и стараются рассматривать все в долгосрочной перспективе. Для того чтобы продумать план действий, глому может потребоваться не один месяц, и несколько дней для них – не более чем время между вдохами для обычного человека. Гломы заслуженно считаются самыми замкнутыми Неодушевленными; многие из них полностью погрузились в размышления о прошлом, и с радостью провели бы остаток своих дней в Дреме, ожидая непрямого возвращения Весны. Как же можно вовлечь подобных существ в истории, связанные с другими обитателями Мира Яви, жизнь которых течет гораздо быстрее?

Гломы, считающиеся знатоками истории и хранителями древних сказаний, прекрасно подходят на роль почитаемых и умудренных годами мудрецов или экспертов в области тайного знания, помощь которых необходима персонажам для того, чтобы завершить поставленную задачу или справиться с возложенной на них миссией. Когда глом сталкивается с пробелом в своих знаниях или обнаруживает новую проблему, которая вызывает у него интерес, его энтузиазма вполне может оказаться достаточно для того, чтобы помочь ему вырваться из объятий земли и отправиться на поиски необходимой информации. Хотя многие гломы с радостью предпочтут попросту дождаться того момента, когда внешние раздражители исчезнут сами, эта терпимость не распространяется на тех, кто угрожает физической оболочке глома или его Якорю. Вероятность того, что глом, который пробуждается перед лицом подобной угрозы, будет действовать быстро и жестоко, только увеличивается в том случае, если данная угроза оказывается глобальной и ее последствия могут затронуть других его собратьев. Примерами подобной угрозы могут послужить злоупотребления смертных шахтеров, занимающихся незаконными открытыми разработками, или же преступная деятельность группы воров, специализирующихся на скульптурах.

Дрожание Листа: Куберы

Как бы плохо смертные ни относились к планете, природа всегда найдет способ добиться процветания, и куберы являются магическим воплощением этого природного изобилия. Хотя некоторые из них предпочитают вести замкнутое существование, ограничиваясь обществом растений, с которыми они связаны, многие куберы рано или поздно

сталкиваются с тем, что их природное желание способствовать плодородности окружающего мира естественно распространяется на сообщества, существующие рядом с ними. Куберы не ограничиваются улучшением собственного благополучия; им хочется, чтобы окружающие также выиграли от этого. Силы роста и преумножения способны принимать множество форм, начиная накоплением богатств, и заканчивая распространением семени. Хотя куберы не могут иметь потомства с подменышами или смертными, они получают удовольствие от соответствующего процесса и знают, что подобные действия могут настроить их партнеров на нужный лад, следствием чего станет возросший интерес к другим представителям их рода, который, в отличие от постельных утех с куберами, способен принести настоящие плоды.

Куберов гораздо легче вовлечь в дела смертных и подменышей, чем других Неодушевленных, ибо наибольший потенциал для роста в понимании этой филы далеко не всегда связан с представителями их рода. Кубер может строить масштабные финансовые планы, для реализации которых ему потребуется помощь кого-то, владеющего необходимой деловой хваткой, или же он может стать безжалостным конкурентом, сокрушающим то, что создали другие, чтобы обеспечить себе необходимое пространство для роста. Смерть – это естественная часть жизни, и природа прекрасно понимает всю ценность борьбы за место под солнцем, которая позволяет избавить вид от слабых особей. Кубер, который стимулирует процветание, и делится своим стремлением к росту с окружающими, может обзавестись немалым количеством друзей среди тех, кого он благодетельствует, и одновременно нажить себе множество врагов среди числа тех, кто захочет узнать секрет его успехов. Даже те куберы, которые полностью посвящают себя жизни подменышей и смертных, не забывают о деревьях и полянах, которые были их первым домом, и любой угрозы живой природе окажется вполне достаточно для того, чтобы привлечь внимание народа растений. К примеру, кубер может посвятить себя борьбе с корпорацией, занимающейся вырубкой леса, или же попытаться помочь активистам, выступающим за сохранение живой природы. Хотя смерть является частью извечного цикла, в Море Тьмы природный мир умирает слишком быстро для того, чтобы куберы могли спокойно наблюдать за этим.

Шпионы среди Слепцов: Манекены

Манекены – повсюду. Они наблюдают за нами из витрин магазинов и детских, где спят наши дети. Хотя нередко складывается впечатление, что внешнее сходство с людьми сближает их с Китэйнами, они, на самом деле, являются гораздо более чужими нам, чем можно было бы предположить.

Манекены отличаются изрядной замкнутостью. Они предпочитают общаться с себе подобными и немногочисленными смертными, с которыми решают завязать тесные отношения. Немногим обитателям Мира Яви известны их планы или цели. Зловещие рассказы о многоуровневых заговорах эхом разносятся в дворцовых залах Китэйнов, тогда как Неодушевленные предпочитают выжидать и наблюдать. Создания Поляны имеют все основания считать манекенов своими заклятыми врагами, ибо они являются истинными воплощениями Ремасла, но никто из Неодушевленных не может похвастаться тем, что в полной мере представляет себе цели и намерения этой филы.

Манекены из супермаркетов считаются самыми опасными представителями этого народа. Их точное число неизвестно, но большинство Застывших считает, что численность этих манекенов очень велика, и продолжает расти с каждым днем. При этом они расходятся во мнениях относительно того, откуда прибывают новые души, вселяющиеся в пластиковые человеческие тела. Некоторые считают, что они появляются из Грезы, тогда как другие заявляют, что их делают из душ похищенных Китэйнов и Неодушевленных. Кроме того, ходят слухи об обширной сети тродов, которая известна только манекенам и соединяет супермаркеты по всему миру, позволяя представителям этой филы общаться друг с другом и мгновенно перемещаться из одной части света в другую.

Кукольные манекены нередко считаются наиболее безобидными, но, в действительности, они могут оказаться самыми опасными из своих собратьев. Эти существа полны энергии и никогда не устают играть. Благодаря этому, из них получаются прекрасные товарищи и "воображаемые друзья" для детей, которым посчастливиться обзавестись одним из этих Неодушевленных. В то же время, власть над душами и сердцами будущих поколений смертных, которой обладают эти Неодушевленные, способна представлять немалую угрозу. Неизвестно, какое влияние они окажут на будущее человечество (и в какой степени нынешнее печальное положение вещей связано с их воздействием).

Изменчивость Воды: Ундины

Ундины, совмещающие в себе постоянство и неукротимую тягу к изменениям, не зря именуются детьми вод, и потому их обличья и настроения способны принимать столь же различные формы, как и сама эта стихия. Ундины обожают тайны и хитрости, и их слова и поступки обычно скрывают множество различных смыслов, подобно тому, как отражение в глади пруда скрывает то, что находится под водой. Тем не менее, все, что делают и говорят ундины, пронизано великой печалью, ибо эта эмоция управляет их существованием, какие бы чувства они

ни демонстрировали окружающему миру. У этой меланхолии есть немало причин. Море хранит в себе много утраченных сокровищ, и потому ундины воплощают в себе ностальгию, собирая памятные вещи и реликвии, чтобы попытаться вспомнить прошлое, частью которого они больше не являются. Причины этого связаны с тем, что прошлое ундин отринуло их, и им больше нет места в глубинах морей, из которых они когда-то вышли, и теперь они вынуждены жить в более мелких водах и на безводной земле. Хотя ундины находят облегчение своей боли в эмоциональных играх с людьми, эти забавы рано или поздно начинают напоминать им о том, что они не способны обрести истинную любовь. Печаль никогда не покидает сердца ундин, и никакие поверхностные колебания не способны прогнать грусть, которая безмолвно скрывается в бездонных глубинах их душ.

Если куберы поддерживают отношения со смертными в силу своего неизменного желания распространять плодородие и богатство, то ундины жаждут общения с подменышами и людьми только потому, что те становятся идеальными объектами их эмоциональных игр. Благодаря этому вовлечение ундин в истории, повествующие о существах, не принадлежащих к числу Неодушевленных, представляется не такой уж сложной задачей. К примеру, ундина может захотеть открыть другому существу истинный смысл печали, и заводит отношения с ним исключительно ради того, чтобы разбить его сердце, особенно, если в ходе этого ей потребуется поссорить свою жертву с теми, кто действительно ее любит. Аналогичным образом, ундина может столкнуться с тем, что покажется ей истинной любовью, ради обретения или сохранения которой представители этой филы готовы пойти на любые жертвы; результатом этого может стать то, что персонаж отважится на великие свершения, призванные произвести впечатление на объект его страсти, или, возможно, начнет нападать на тех, кто также проявляет интерес к его возлюбленному, стремясь тем самым избавиться от возможных соперников. Склонность ундин к собиранию предметов, воплощающих в себе ностальгию, также может стать зацепкой для хорошей истории. Небольшой и, на первый взгляд, абсолютно бесполезный предмет, которым владеет персонаж, может стать ключом к решению какой-то незаурядной задачи. Аналогичным образом, герой может случайно "найти" "безделушку", представляющую, в действительности, огромную ценность для кого-то, владеющего необходимыми связями, которых окажется достаточно для того, чтобы вернуть ее, или, как минимум, заметно усложнить жизнь "коллекционера".

Непостоянность Ветра: Пароземы

Ветер несется над высочайшими горными вершинами и бесконечным пшеничными полями. Этот же самый ветер вьется среди вздымающихся ввысь небоскребов и таскает мусор по улицам пригородов. В отличие от большинства других Неодушевленных (и, в особенности, Созданий Поляны), пароземы одинаково комфортно чувствуют себя и в городе, и на природе – по крайней мере, до тех пор, пока вокруг достаточно открытого пространства для полета. Пароземы редко задерживаются на одном месте, и поэтому у них нечасто завязываются длительные отношения с кем-либо. Данная особенность несколько усложняет их использование в хрониках. С другой стороны, присущее пароземам ненасытное любопытство и постоянные перемещения с места на место нередко ставят их в ситуации, в которых вряд ли оказались бы другие феи.

Страсть Пламени: Солимонды

Пламя страсти горит в сердце каждого солимонда. Представители этой филы отличаются неутомимой жаждой приключений, и никто из фей не может сравниться с ними в любви ко всему неизведанному и загадочному. Влюбленный солимонд может быть таким же страстным и верным объекту своей любви, как самый романтичный из рыцарей-Ши, тогда как по сравнению с разъяренным солимондом даже разгневанный тролль покажется достаточно безобидным.

Использование солимондов в хрониках может представлять определенные проблемы для Рассказчиков и игроков, что связано с тем, что представители огненного народа являются отщепенцами по меркам Неодушевленных. Независимо от того, принадлежат солимонды к Созданиям Ремасла или Поляны, другие Неодушевленные обычно не доверяют им в силу их разрушительных способностей – как, впрочем, и присущей им склонности к разрушениям. Рассказчики, которым хочется использовать солимондов в хрониках на регулярной основе, могут столкнуться с рядом сложностей, главной из которых будет отношение других персонажей к присутствию среди них представителя Империи Огней. В конечном счете, Рассказчик всегда может оставить это на откуп игрокам, хотя, возможно, ему следует уделить некоторое время рассмотрению этого вопроса перед началом хроники.

Неодушевленные и Война Сотворения

Война Сотворения занимает центральное место во всех историях о Неодушевленных. Конфликт между Созданиями Поляны и Созданиями Ремасла продолжается и по сей день.

Складывается впечатление, что Неодушевленные Ремасла искренне верят, что переход на сторону Ремасла является единственным способом, с помощью которого Неодушевленные сумеют пережить грядущую Зиму. Манекены поддерживают в этом отношении Созданий Ремасла, хотя многие Неодушевленные предполагают, что у представителей этой филы есть какие-то далекоидущие планы, остающиеся загадкой даже для тех Застывших, которые присоединились к числу Созданий Ремасла.

Каждый отдельно взятый Рассказчик может самостоятельно решить, в какой степени он планирует задействовать Войну Сотворения в своих историях. Подобно представителям Благого и Неблагого Дворов, Неодушевленные Поляны и Ремасла иногда сотрудничают друг с другом, хотя в целом это происходит реже, чем в случае с Китэйнами различных Дворов. Создания Поляны и Ремасла настолько сильно отличаются друг от друга, что им нередко оказывается очень сложно понять друг друга, не говоря уже о том, чтобы работать вместе.

Ремасло против Поляны

Когда речь заходит о Созданиях Поляны и Ремасла, представляется маловероятным, чтобы кому-либо из читателей удалось избежать неизбежного сравнения этого деления с Благим и Неблагим Дворами Китэйнов. Тем не менее, как может подтвердить большинство Неодушевленных, возможностей для выбора у Застывших гораздо меньше, чем у обычных фей. Большинство Китэйнов считает, что у них есть как минимум частичный выбор в плане того, заветам какого Двора следовать, хотя некоторые из них утверждают, что у отдельно взятых подменышей нет возможности выбирать, ибо их путь предопределен Дан. Принадлежность к Поляне или Ремаслу – это не столько состояние ума или набор убеждений, сколько способ существования. Очень немногие из Созданий Поляны (если вообще кто-либо) считают, что они должны присоединиться к Ремаслу, так как при наличии подобных мыслей они очень быстро становятся Созданиями Ремасла. Неодушевленный, который становится Созданием Ремасла, уже не сможет обратить время вспять и вновь присоединиться ко Двору Поляны. Произошедшие изменения влияют на жизнь Неодушевленного во многих отношениях, включая и его взгляды на мир. Создания Поляны, которые становятся Созданиями Ремасла, практически сразу же изменяют свое мировосприятие и принципы. В определенной степени, они становятся абсолютно новыми существами, которые перерождаются, обретая новую жизнь, новое тело и новые взгляды.

Персонажи

Откиньтесь на спинку стула и расслабьтесь. Подумайте о персонажах, которых создали ваши игроки. Как они вписываются в созданный вами мир? В чем заключаются их цели, и какими мотивами они руководствуются? Возможно, вы видите их великими героями, которые сражаются с древним Злом, и деяниям которых суждено навсегда изменить мир и жизни всех, с кем им доведется повстречаться? Или же ваша история будет иметь более личный характер? Одним из главных залогов успешной игры является гармоничное сочетание истории и персонажей, которые будут в ней участвовать. Более того, если неправильные персонажи окажутся в неправильном месте и в неправильное время, результаты этого вряд ли понравятся как Рассказчику, так и игрокам.

Конфликт

Ролевые игры, корни которых уходят в настольные тактические игры, часто связаны с физическими конфликтами – в той или иной форме. В конце концов, ни одна приключенческая история не будет полной без финальной схватки между героем и злодеем. Тем не менее, далеко не всегда этот конфликт должен разворачиваться в физическом измерении – и об этом нередко забывают многие поклонники ролевых игр. Истории и хроники, повествующие о Неодушевленных, далеко не всегда оказываются такими же подходящими для архетипичных авантурных историй, как игры, главными героями которых выступают Китэйнны. Неодушевленные всегда были скрытными существами, которые старались изменить мир, действуя из тени, вместо того, чтобы привлекать к себе всеобщее внимание. Кроме того, Застывшие вымирают, и потому еще сильнее боятся чрезмерного внимания и ажиотажа, которые являются неизбежным последствием активного участия в подобных конфликтах. Их осталось гораздо меньше, чем можно было бы предположить, и потому они прекрасно понимают, что объединенных усилий любой другой группировки Мира Тьмы (в качестве которой могут выступать Китэйнны или другие сверхнатуралы) может оказаться вполне достаточно для того, чтобы навсегда стереть их с лица Земли.

Из-за того, что Неодушевленные боятся оказаться на виду, им пришлось стать мастерами тайных конфликтов. В частности, это касается гломов, которые в совершенстве овладели искусством неприметного приведения планов в действие с последующим ожиданием их реализации. Именно на подобных конфликтах имеет смысл сконцентрироваться Рассказчику, который хочет поведать историю, участие в которой принимают Неодушевленные, независимо от того,

будут ли Застывшие выступать в ней в качестве протагонистов или антагонистов.

Неодушевленные как протагонисты

Неодушевленные, и, в особенности, Создания Поляны вполне могут выступать протагонистами большинства хроник **Подменышей: Грезы**. Большинство персонажей-Китэйнов – особенно, Благих – с радостью поможет Созданиям Поляны в защите природных заповедников и священных мест. Неодушевленный даже может принять участие в истории, большая часть действующих лиц в которой представлена Китэйнами, просто предложив помощь без каких-либо объяснений своему поступку. Создания Поляны выглядят наиболее подходящими протагонистами для хроники, повествующей о Благих Китэйнах, хотя не менее вероятной выглядит ситуация, в которой Неблагие феи попытаются заручиться поддержкой Созданий Ремасла или солимондов.

Неодушевленные как антагонисты

Хотя большая часть этой книги адресована игрокам, которые собираются отыгрывать Неодушевленных, ничто не мешает Рассказчику использовать богатую историю и удивительный мир этих существ для того, чтобы представить их в качестве антагонистов. То, как именно это будет сделано, очень сильно зависит от того, какую хронику собирается провести Рассказчик.

Манекены постоянно строят все новые и новые интриги, стремясь добиться универсального единства всего сущего, которое, по мнению большинства Китэйнов, только усиливает Банальность в мире. Эти чуждые и непонятные существа могут стать прекрасной сюжетной зацепкой или же опасными противниками для группы Благих Китэйнов.

Концовки

Сколько раз, вспоминая старую хронику, вы говорили себе: "Хотел бы я, чтобы мы закончили на этом моменте". Рано или поздно все действительно заканчивается, но финал далеко не всегда оказывается удовлетворительным или завершенным. Одна из главных задач Рассказчика заключается в том, чтобы все игроки остались довольны концовкой хроники. Это не всегда подразумевает то, что исход хроники становится счастливым для персонажей, которые вполне могут умереть или пережить какую-либо иную трагедию, но Рассказчику имеет смысл стремиться к тому, чтобы каждая из индивидуальных историй увенчалась завершенным финалом,

как, впрочем, и вся хроника. Некоторые хроники тянутся и тянутся без конца, пока в один прекрасный день игрокам не становится скучно, и они не начинают требовать чего-то нового. Слишком часто Рассказчики боятся продумывать финал игры. Причины этого могут быть самыми разными, но наиболее распространенной является страх перед тем, что игроки не захотят отказываться от персонажей, развитию которых они посвятили месяцы, а то и годы. Тем не менее, предварительное планирование финала хроники может оказаться гораздо более удовлетворительным, чем если однажды вам просто придется бросить игру. Если игроки знают, что у вас в голове уже есть определенный финал, существует гораздо большая вероятность того, что они сохранят интерес к игре, потому что, как и в случае с интересным романом или фильмом, им будет хотеться узнать, чем же все закончится. Если после окончания хроники вам и игрокам захочется продолжить игру, вы всегда можете попросить игроков создать новых персонажей, чтобы начать новую хронику, или даже продолжить с того момента, на котором завершилась старая хроника. Вполне возможно, что кому-то из игроков захочется играть старыми персонажами, тогда как другие захотят создать себе новых героев.

Идеи историй

Ниже описано несколько сюжетных зацепок, которые Рассказчик может использовать в качестве вдохновения:

- * Группа Китэйнов оказывается вовлечена в конфликт между гломами и солимондами.

- * Черная мантия из числа манекенов появляется при дворе Китэйнов, предвещая грядущие несчастья. Как будут реагировать Китэйны; что они предпримут?

- * Несколько Неодушевленных обращаются за помощью к Китэйнам, чтобы найти других Неодушевленных, которые погрузились в Дрему, или, возможно, спасти от уничтожения Якорь.

Сокровища

Сокровища Неодушевленных представляют собой полную противоположность всему, что так дорого нокерам: изысканные украшения сменяются стихийной простотой, а природное заменяет собой искусственное. Даже творения манекенов кажутся примитивными по сравнению с работами их одушевленных собратьев. Тем не менее, не стоит воспринимать отсутствие изысканности как слабость: артефакты Неодушевленных скрывают в себе не меньше древних тайн, чем их создатели, и их так же часто ухитряются неправильно понять.

Суповые камни (Сокровище 1 уровня)

Во времена несчастий и голода эти гладкие и ничем не выделяющиеся камни нередко находили дорогу во всевозможные котлы и кастрюли. На каждом из Суповых камней лежат простые гломские чары, позволяющие превратить обычную воду в питательный и вкусный суп или лапшу. Для того чтобы колдовство подействовало, достаточно положить Суповой камень в кипящую воду и подумать о еде; известно, что одного камня вполне достаточно для того, чтобы накормить десятки подменышей или смертных обильной едой, и восхищенные богганы нередко вспоминают о времени, когда несколько Суповых камней одновременно использовались для того, чтобы накормить целую толпу голодных беглецов.

У всех существующих Суповых камней есть одно ограничение. Оно заключается в том, что они позволяют приготовить всего три порции пищи в день. Каждый, кто захочет одну или две дополнительных порции, получит не более чем горячую воду, хорошенько приправленную проварившимися в ней камнями. Придворные повара держат у себя как минимум один Суповой камень на случай непредвиденных гостей и Детей, обожающих сказку о каменном супе; красные шапки, которым хватало глупости попытаться сожрать один из Суповых камней в попытке утолить свой бесконечный голод, рассказывали о том, что хотя это блюдо оказывалось довольно вкусным, оно ненадолго задерживалось в них. Блюда, которые могут готовить Суповые камни, зависят от кулинарных традиций того места, где они были добыты. К примеру, камни из Луизианы обычно готовят гумбо с приправами, тогда как бостонские камни обеспечивают голодные животы сытной похлебкой.

Вода Истины (Сокровище 2 уровня)

В высокогорных частях мира периодически встречаются озера и пруды, где вода настолько прозрачна и чиста, что останавливающиеся неподалеку путешественники получают возможность заглянуть через них в самую Грезу. Хранители знаний народа ундин научились собирать воду из подобных прудов, не уничтожая присущий ей Гламур, и тем самым создавая легендарный эликсир, известный как Вода Истины. Глубокий глоток этой сладкой воды дарует способность определять ложь и пронзать взглядом любые иллюзии и наваждения. (В игромеханическом плане Вода Истины дает персонажу автоматический успех на любом броске Бдительности, Эмпатии или Проницательности, связанном с обманом, иллюзией или наваждением, до конца сцены). Говорят, что благодаря Воде Истины отважным рыцарям

удавалось выбраться из запутанных лабиринтов Теневого Двора, а верные мажордомы ухитрялись предотвратить подмену их правителей колдовскими подобиями.

Использование Воды Истины, независимо от того, является ли оно добровольным или нет, имеет свои недостатки. Способность различать обман сопровождается обострением любви к истине; в результате этого, подменыши, которые выпивают эликсир, должны сделать бросок Воли (сложность 8), чтобы солгать, замолчать определенные подробности или сделать нечто подобное, пока на них действует его волшебство. Коварные правители нередко используют эту особенность Воды Истины, чтобы устраивать допросы, не сбрасывая маску гостеприимства. Самое неприятное воздействие Вода Истины оказывает на паков: любой пак, который выпьет немного эликсира, начинает испытывать всепоглощающее желание говорить правду, только правду и ничего кроме правды. Если пак сразу же не потратит пункт Воли, и не будет сохранять молчание в течение оставшейся сцены, окружающих ожидает неудержимый поток откровений. Безмолвный пак, который не сдерживается, и открывает рот, должен будет потратить дополнительный пункт Воли, чтобы снова замолчать. Можно даже не упоминать о том, что каждый, кто использует Воду Истины в отношении пака, автоматически навлекает на себя мстительную шуточку в ответ, если не обзаводится смертельным врагом.

Примечание: Подменыши, которые боятся случайно опрокинуть кружку Воды Истины, могут не беспокоиться. Истина не скрывает ничего, и это же самое правило распространяется на Воду Истины. Ее мистические силы делают все, что ее содержит – бутылки, кружки и даже другие жидкости – прозрачными, как стекло или прозрачный пластик. В силу этого, параноидальные Китэйны нередко отказывают хозяевам, предлагающим им воду в бутылках и прозрачные крепкие напитки.

Кожа саламандры (Сокровище 3 уровня)

В одной из глав книги, посвященной его странствиям, Марко Поло описывает знакомство с удивительной одеждой, которая не горела в огне, и которую местные жители называли "кожей саламандры". Банальные критики и интерпретаторы текста утверждают, что это переносное название асбестовых пластин, но Китэйнам известна истина, которая заключается в том, что во время своих путешествий Марко Поло действительно видел кожу саламандр – или солимондов, если быть более точным. Благие ремесленники, которым доводилось работать с этим материалом, утверждают, что солимонды сбрасывают кожу, погружаясь в Дрему, отторгая смертную плоть в момент возвращения в свои пламенные Якоря. Кожа,

которая остается после них, сохраняет отдельные частички сущности солимондов, которые защищают ее от магического и обычного огня. Только пламя Якорей способно уничтожить кожу саламандры, и подменыш, который стремится обзавестись ею, должен поспешить, чтобы забрать ее прежде, чем она исчезнет в огне.

Подобным образом можно получить лишь незначительное количество кожи саламандры, которого хватит на пару перчаток, сапог или туфель. Для больших предметов одежды (кузнечные фартуки, куртки и целые костюмы) требуется кожа нескольких солимондов, и это делает их гораздо более редкими; Рассказчики, игроки которых хотят обзавестись одеждой из кожи саламандры подобного размера с начала игры, могут попросить игроков доплатить за это один или два дополнительных свободных пункта. Учитывая значительный спрос на подобные товары – в особенности, среди кузнецов и охотников на драконов – ходят слухи о том, что некоторые Неблагие портные предпочитали получать кожи более... традиционным путем.

Любая часть тела, защищенная кожей саламандры, получает магическую невосприимчивость к огню, даруемую этим удивительным материалом. Перчатки из кожи саламандры позволяют беспрепятственно засовывать руки в расплавленную сталь грез; туфли из кожи саламандры позволяют ходить по лаве (если вас угораздит забраться в жерло действующего вулкана). В сражении или стрессовой ситуации, впрочем, преимущества, предоставляемые кожей солимондов, далеко не так очевидны. Небольшие предметы одежды не защищают от огня или тепловых атак, тогда как более крупные элементы костюма выступают в качестве доспеха, добавляя кубики к броскам поглощения (но только против огненной или тепловой составляющей атаки). Вы можете воспользоваться таблицей разновидностей брони, представленной на странице 249 базовой книги линейки **Подменыши: Греза**, чтобы определить степень защиты, предоставляемой одеждой из кожи саламандры. (Рубаха из кожи саламандры дает Броню 2; жилет или куртка – 3 или 4; полный костюм – 5 или 6). Одежда из кожи саламандры предоставляет дополнительное преимущество, защищая владельца от внезапных перепадов температуры. К сожалению, у нее также есть одна слабость: чары кожи перестают действовать, если сделанный из нее предмет одежды промокает.

Незабудки (Сокровище 4 уровня)

Незабудки представляют собой комбинацию прессованных цветов и засушенных листьев, которые куберы наделяют удивительной способностью. Подменыш, который вкладывает Незабудку между страницами любого написанного

или напечатанного текста (это могут быть книги, тетради, папки с бумагами, распечатки или письма) и тратит пункт Гламура, сможет скопировать содержание этого текста на Незабудку. Этот процесс занимает всего несколько секунд, и копия оказывается идеальной – ни малейших отклонений от оригинала. После этого подменыш может "скопировать" текст, вложив "заполненную" Незабудку (каждый цветок или листик может содержать одномоментно всего один текст) в пустую тетрадь или записную книжку, где она должна провести целую ночь. На утро он получит готовую копию.

Создание Незабудок, очевидно, стало результатом перекрестного опыления игр Детей и новейших технологий с доброй примесью заботы об окружающей среде. Шпионов-слугаов особенно радует перспектива обзавестись портативным сканером, работающим на Гламуре, а архивисты-Китэйны заслуженно считают Незабудки идеальным средством копирования, который подходит даже для самых хрупких древних текстов. Целый фригольд Кремневой Долины, населенный нокерами, усиленно старается адаптировать Незабудки под нужды электронных СМИ. Они уверяют королеву Аэрон, что цифровые дубовые листья и дисковод, способный читать их, уже вот-вот отправятся в производство.

Мастер-марионетка (Сокровище 5 уровня)

Манекены создали эту неприятную вещицу, руководствуясь чистой злобой и космической иронией. Легенда гласит, что печально известный Джек Визегрип прокричал в момент завершения своего творения: "Так кто теперь будет дергать за ниточки, глупцы из Мяса?!". Мастер-марионетка, которого он создал, представляет собой безликую марионетку, сделанную из обычного дерева и дешевых ниточек и воплощающую в себе идеал простоты, которая не требует улучшений. Для того чтобы воспользоваться силами этого Сокровища, предполагаемый кукловод должен сначала поработать с Марионеткой, сделав ее похожей на того, кого он собирается помучить (бросок Ловкости + Ремесла, сложность 8). Как и в случае с куклой Вуду, для того, чтобы магия сработала, между жертвой и марионеткой должно установиться подобие личной связи: для этого, владелец Сокровища может изготовить одежду Марионетки из обрывков одежды жертвы, использовать капельку крови жертвы для изготовления краски, с помощью которой он будет наносить на лицо куклы черты жертвы, и так далее. Как только кукловод добивается необходимого сходства с жертвой, ему остается потратить пункт Гламура, чтобы связать с ней Марионетку. В том случае, если кукловод передумает, и захочет завладеть кем-нибудь еще, ему понадобится начать все сначала и создать нового Мастера-Марионетку.

Как бы то ни было, именно после этого начинается самое веселое. Потратив еще один пункт Гламура, владелец Мастера-Марионетки может управлять движениями жертвы в течение одной сцены, независимо от того, на каком расстоянии она от него находится (главное, чтобы он при этом видел жертву – для этой цели вполне подходит Искусство Предсказаний и другие разновидности колдовства, позволяющие наблюдать за кем-то на расстоянии). Кукловод может заставить жертву отплясывать джигу, споткнуться об невидимый корень, ударить лучшего друга, или врезаться в незнакомца. Для этого ему необходимо просто симитировать желаемое действие с помощью Мастера-Марионетки, после чего наблюдать за тем, как жертва его воспроизводит. Марионетка не позволяет кукловоду воздействовать на разум или эмоции жертвы, и он не может заставить ее сделать что-то, представляющее для нее угрозу, но манекенам этого и не нужно. Находящаяся в своем уме жертва гораздо острее переживает ужас, вызываемый тем, что ее тело отказывается подчиняться ей, а трупы не так-то легко унижить.

Кроме того, есть дополнительные ограничения, накладываемые на власть кукловода над жертвой во время использования Марионетки. Всякий раз, когда жертву принуждают к тому или иному действию, она может сделать продолжительный бросок Воли по 8 сложности. Когда общее количество успехов жертвы превысит значение Воли кукловода + количество успехов, набранное при изготовлении Мастера-Марионетки (максимум 8), кукловод не сможет воздействовать на жертву в течение оставшейся сцены. Жертва также может тратить Волю для того, чтобы вернуть себе власть над моторными функциями тела; каждый пункт Воли, потраченный подобным образом, считается дополнительным успехом на продолжительном броске Воли. И, наконец, все Мастера-Марионетки могут использоваться столько раз, сколько у них всего ниточек (обычно количество ниточек не превышает пяти). После каждого использования одна ниточка обрывается; хотя ее можно заменить (чтобы Марионетка продолжала действовать), разрыв последней ниточки заставляет Мастера-Марионетку рухнуть на землю и разбиться.

Мех ветров Эола

Шкуру содрал с вола девятигодовалого, дал мне,

В мех заключил все ветры шумящие, путь заказав им,

Ибо Кронид поручил ему управление ветрами:

Мог дуновенье он прекратить и поднять по желанью.

-Гомер, Одиссея

Вскоре после чудесного спасения от циклопа Полифема, греческий герой Одиссей встретился с Эолом, богом ветров. Эол зашил все ветра мира в магический мех, пообещав Одиссею, что теперь тот беспрепятственно сумеет добраться до Итаки. Тем не менее, его ожидания не оправдались: пока Одиссей спал, его моряки открыли мешок, считая, что внутри спрятаны сокровища. Вырвавшиеся на свободу ветра унесли корабль на много миль от дома, еще на несколько лет отдалив Одиссея от возвращения домой. Сам мех унесся в небо, и смертные никогда больше его не видели.

Так гласят легенды. В действительности, Мех ветров каким-то образом оказался в Грезе, где пароземы нашли его и вновь наполнили ветрами. После этого он неоднократно возвращался в смертный мир, обычно оказываясь в руках сильфов и их союзников. Во время Войны Соответствия лидеры простолюдинов использовали его для того, чтобы спасти из западни Ши целый эскадрон: рыцарям-аристократам оставалось лишь пораженно наблюдать за тем, как их, казалось бы, обреченные противники поднялись в воздух, и беспрепятственно добрались до безопасного места. Нынешнее местонахождение Меха неизвестно, но пароземы не спешат искать его. Они утверждают, что обитателям земли никогда не удавалось надолго завладеть этой вещью, и потому она сама скоро вернется к ним.

Подменыши, которым посчастливилось (или не посчастливилось) прикоснуться к Меху ветров, утверждают, что он напоминает потертый кожаный мех, наполненный воздухом, и заткнутый восковой пробкой. Более внимательный осмотр позволяет заметить запечатанные внутри ветра, которые носятся в глубине меха, натягивая его покрытую заплатами поверхность и завывая в поисках выхода. Наблюдение за этим беспрестанным движением может привести к единственному выводу: Мех ветров, возможно, является самым могущественным Сокровищем, известным Китэйнам. Тот, кто владеет Мехом, управляет погодой, и может без труда вызвать любое погодное явление, начиная легкой дымкой или туманом, и заканчивая ужасной грозой или вьюгой. В некоторых историях даже упоминается о том, что владелец Меха способен призывать ураганы и торнадо.

Тем не менее, "власть" над Мехом представляет собой достаточно расплывчатое понятие. Только пароземы обладают достаточным знанием небесных сфер для того, чтобы использовать Мех без существенной опасности для себя. Все остальные существа, как смертные, так и бессмертные, должны, вместо этого, полагаться на внутренние резервы своей воли и знание определенных древних ритуалов, связанных с небесами. Даже адепты древних сил и мастера Гримуаров сталкиваются с немалыми сложностями при попытке управлять

ветрами. Каждый, кто открывает Мех – независимо от его намерений – вступает на очень опасную почву, и те, кто утратит контроль над ветрами, рискуют оказаться в самом сердце циклона ужасающей силы и безумной ярости. Скорее всего, от них не останется ничего, что могли бы похоронить их друзья. Опустошенный Мех просто поднимается в небо, где ему требуется год и один день для того, чтобы вернуть себе прежнюю силу, после чего он возвращается на Землю, чтобы продолжать сеять хаос.

Ключевые фигуры

Ева Чепмэн

В молодости Джона Чепмэна посещали странные и очень живые сны, в которых он видел Америку, усыпанную яблочными деревьями, страну, в которой больше не было голодных. Он часто сидел и смотрел на деревья, которые посадили его предки, фруктовые деревья, которые прибыли из далекой Англии, и думал, как сделать свои грезы реальностью. Однажды, он нашел ответ на свой вопрос: Джон взял Библию, забросил на плечо мешок с семенами, купленными на маленьком заводике, где делали сидр, и вышел через переднюю дверь своего дома напрямик в легенду. Джон Чепмэн провел пятьдесят лет, странствуя по Пенсильвании, Огайо и Индиане, сажая яблони и стараясь помочь всем, кого он встречал по дороге. Когда в 1845 году Джон умер, его друзья знали, какое из его имен должно быть выбито на его могильном камне: "Джон Яблочное Семечко".

Мечтатели подобной силы встречаются очень редко и высоко ценятся, и феи всячески стараются защитить и сохранить их. Защитница Джона наблюдала за ним с самого рождения, но, на самом деле, у нее не было особого выбора: она принадлежала к роду куберов, и ее Якорь находился в роще, которой владела семья Чепмэнов. Гламур юноши разбудил ее, наполнив забытой силой переплетенные корни. Его грезы помогли ей справиться с Банальностью смертной жизни в маленьком городке в Новой Англии, но они также беспокоили ее. Она не могла быть в этом полностью уверенной, но ей казалось, что видения, посещающие Джона, приходят откуда-то из другого места. Кто-то (или что-то) посылало юноше послания или, если быть более точным, наборы инструкций.

Когда спустя годы Джон отправился в путешествие, стремясь реализовать свои мечты, кубера сделала все для того, чтобы последовать за ним. Она защищала его от опасностей фронта; ее Осколки позволили сделать так, что ни один дикий зверь так никогда и не попытался напасть на Джона, а индейцы и поселенцы, с которыми он встречался, были рады

его видеть. Она заботилась о семенах, которые он сажал, и помогала им прорасти. После смерти Джона она обнаружила, что может использовать в качестве Якоря любую из сотен посаженных им яблонь. Его мечта оказалась сильнее смерти, и кубера оказалась ее частью.

Теперь она известна под именем Евы Чепмэн и хранит деревья не только Джона, но и других людей. Ева использует сеть своих многочисленных Якорей для того, чтобы путешествовать и пропагандировать создание зеленых зон в городах. Во многих отношениях ее нынешнее существование является продолжением работы Джона. Она не забыла о вопросах, связанных с загадочным источником его грез, и вплотную приблизилась к ответу на них в 1969 году. Волна аркадианского Гламура, сопровождавшего возвращение Ши, очень напомнила ей то, что она почувствовала около двух столетий назад. Когда Ева услышала о том, что королева Маб восстановила Королевство Яблок и его южная граница более или менее соотносится с местами странствий Джона, она начала испытывать подозрения. На валлийском "инис ир Авалон" означает "остров яблок", и Ева твердо намерена узнать, как Авалон связан с Джоном Яблочное Семечко.

Чопс Харпер

Если вы – подменыш, и интересуетесь американским джазом, то, должно быть, так или иначе, встречались с Чопсом Харпером – это парень со связями, свой человек, который лично знает лучших музыкантов. Вам нужно попасть за кулисы? Поговорите с Чопсом. Хотите получить столик возле сцены? Чопс может устроить это. И он занимается этим последние семьдесят лет. Время от времени он может исчезать, но всегда возвращается в нужный момент, чтобы удовлетворить самый неожиданный каприз, и неизменно оказывается в окружении лучших музыкантов города. Чопс не отвечает за освещение, но он может сделать так, чтобы прожектора оказались направлены именно на того джазмена, которого он поддерживает в тот или иной момент.

Для большинства Неодушевленных, подобная репутация стала бы серьезной помехой. Тем не менее, для Чопса это единственное, что стоит внимания, невзирая на то, что из-за этого его имя стало ругательством среди других пароземов. Он – персона нон грата, враг общества №1. Хуже того, сильфары считают его отъявленным мерзавцем и опасным преступником. Его преступление заключается в следующем: он сделал себя тем, что заслуженно считается худшим кошмаром каждого парозема. Он стал одним из Тяжелых.

Когда-то давным-давно Чопс был еще одним ленивым речным ветерком, который носился по Новому Орлеану жаркими летними ночами. История гласит, что он пролетал

неподалеку от Презервейшн-холл во время выступления, когда его внимание привлекла льющаяся оттуда музыка. Диксиленд отправился покорять север и Чопс последовал за ним, но на этот раз он променял ветер на духовой инструмент. Забыв обо всем, он сделал своим Якорем кларнет – твердый предмет! Неудивительно, что сильфары были поражены этим поступком, и с тех пор Чопс стал нежеланным гостем на их собраниях.

Впрочем, нельзя сказать, что это сильно обеспокоило Чопса: музыка стала для него всем. С годами он не собирался останавливаться: Якоря менялись с кларнета на саксофон, с саксофона – на трубу, и наоборот, а сам Чопс неустанно странствовал по свету. Подменыши, которые сближались с джазовыми музыкантами и певцами, утверждают, что у Чопса выработалась привычка зачаровывать всех, кто играет на его нынешнем Ягоре, и предлагать им сделку: невиданный уровень контроля над дыханием в обмен на Гламур. Дуй, парень, дуй, пока не лопнут щеки!

Джо Магарак

Большой промышленности нужны большие герои, и Джо Магарак – "стальной человек" Питтсбурга – прекрасно подходит под это определение. Он вышел на сцену где-то в первой половине XX века, раскидывая 850-фунтовые железные балки в Ханкитауне как перышки, и перемешивая раскаленный металл голыми руками. Когда в результате поединка силачей он завоевал право жениться на миленькой девушке, Джо Магарак благословил ее брак со своим соперником, заявив, что жена только будет мешаться у него под ногами, отвлекая от работы в литейной. Это сочетание силы и простоты завоевало искреннюю любовь парней, работавших у печи №7. В конце концов, когда рядом с тобой работает легендарный силач, ты можешь уже не беспокоиться о месячных нормах.

Той силой, которая приводила в действие могучие мускулы Джо, было его гигантское сердце. Если другой рабочий умирал в результате несчастного случая в литейной, Джо занимал его место, передавая заработанные сверхурочные семье погибшего. Любые попытки задеть Джо с помощью намеков на его фамилию (с венгерского она переводится как "осел") встречались с улыбкой и словами, что он не видит ничего обидного в том, чтобы его называли ослом, учитывая то, что он работает как самый настоящий вислоухий. В конце концов, он умер, спасая друзей от увольнения: он расплавил свое тело для того, чтобы обеспечить их сталью, без которой литейная разорилась бы.

Тем не менее, последний поступок, на самом деле, был не таким самоотверженным, как говорится в легенде: Джо был солимондом, а бессемеровский конвертер, в который он прыгнул, был его Якорем. Воплощающий в себе странное

сочетание грез иммигрантов и фантазий рабочего класса, Джо вернулся, чтобы помочь другому сообществу синих воротничков в его битвах. Простолюдинов Питтсбурга отделяли считанные дни от тотального поражения в Войне Соответствия, когда Джо снова проснулся; боевые навыки стального человека-горы очень быстро заставили Ши взмолиться о пощаде. К сожалению, слава, которую принесло Джо это сражение, оказалась очень недолговечной. По мере того, как стальная индустрия США превращалась в руины, он понимал, что ему все сложнее и сложнее выживать, не говоря уже о том, чтобы бодрствовать. Его ярко-красная кожа начала становиться холодней и темнеть, а конечности постепенно стали покрываться ржавчиной. Тот день, когда литейная, где находился его Якорь, закрылась, стал последним днем, когда кто-либо, включая как смертных, так и фей, видел Джо. Никто не знает, пребывает ли он в Забытье или же был уничтожен Банальностью.

Мистер Панч

Когда в ходе сверхъестественных разборок возникает необходимость в том, чтобы сломать кому-то ногу, разнести витрину или привнести малую толику хаоса, обитатели Королевства Пасифика знают, к кому обращаться. Этим существом является мистер Панч. Подобно марионетке, которая выступает его Якорем, и даровала ему имя, Панч представляет собой искореженного карлика, успешно справляющегося с обязанностями громилы и наемного бандита. Он берет за свои услуги сравнительно немного, нередко работая за плату, которой едва хватает на то, чтобы покрыть необходимые расходы, делая этого из чистой любви к разрушению, распространяющейся на все, до чего он может дотянуться. Животные, растения, минералы – не имеет значения, если вам нужно задать кому-то хорошую трепку, и вы не найдете для этого манекена лучше, чем мистер Панч.

Его методы очень просты: найти цель, применить к ней тяжелый тупой предмет, развернуться и убежать. По возможности приправить это пронзительным писклявым хихиканьем. Пушки и острые предметы – не в стиле мистера Панча; больше всего он любит работать бейсбольной битой, ломиком или деревянным брусом. Что же касается моральных запретов или угрызений совести, то они не свойственны мистеру Панчу – по крайней мере, в этом воплощении. Он представляет собой живое воплощение анархии и жестокости, напоминающее с виду уродливую, горбатую фигуру.

Тем не менее, это сочетание далеко не всегда положительно сказывается на бизнесе. Столь непредсказуемые и капризные существа, как Панч, обычно не слишком интересуются вопросами идеологии или даже профессионализма. Именно поэтому Теневой Двор дважды

подумает, прежде чем предлагать ему работу, и даже красные шапки жалуются на абсолютно безвкусный и непрофессиональный характер его деятельности. Следствием этого становится то, что большую часть времени мистер Панч проводит в убыточных тавернах, потягивая пиво и с надеждой ожидая, не вспыхнет ли там очередная драка (его кукольные слабости оставляют ему не так уж много возможностей для проявления инициативы). Немногочисленные подменыши, которым хватило смелости (или глупости) для того, чтобы купить Панчу выпить (обычно этим занимаются огры, стремящиеся разобраться с одним-двумя наводчиками), обнаружили у него единственную слабость: он боится химерического крокодила. Если верить Панчу, этот химерический пожиратель сосисок преследует его с незапамятных времен, следуя за ним, куда бы он ни отправился, и ему ничуть не хочется встретиться с ним снова.

Женщина с Красной горы

В самом сердце Техаса возвышается Зачарованная гора. Высота этой скалы из розового гранита достигает 325 футов. Она является излюбленным местом паломничества скаутов, альпинистов и студентов-геологов со всего штата; подъем на вершину горы занимает всего несколько часов, и оттуда открывается чудесный вид на Страну Холмов, простирающуюся на много миль во всех направлениях. Гора получила свое название благодаря легендам американских индейцев: племена тонкава и команчи верили, что это место хранит в себе огромную духовную силу, выступая своеобразным мостом между мирами. Известна даже история о конкистадоре, который сумел спастись от боевого отряда индейцев, "войдя" в гору. Когда спустя несколько дней он вернулся к своим людям, он поведал им о том, что ему помогли бестелесные голоса, которые говорили друг с другом через камни.

В Мире Тьмы подобные легенды и сказания нередко основаны на реальных фактах. Зачарованная гора отбрасывает духовную тень далеко в Умбру, позволяя выходить за пределы мироздания, известного обычным людям. И Гару, и Нувиша узнали об особенностях этого места много столетий назад, и оба этих народа приложили немало усилий для того, чтобы Зачарованная гора стала центром государственного парка. Тем не менее, поблизости Зачарованной горы нет ни одного каэрна, причиной чего является то, что гора сама оберегает себя. Для этого она проецирует свои грезы в обличье глома, известного как "женщина с Красной Горы". Женщина с Красной Горы демонстрирует необычную активность – в особенности, для одного из представителей своего рода – обходя границы своих владений днем и зажигая призрачные огни ночью. Те, кто ищут ее совета, стремясь познать мудрость древних, никогда не

оказываются разочарованными – при условии, что они руководствуются благородными побуждениями.

Недавние события показали, что значимость слов женщины с Красной Горы только растет. Вождь Серый Ястреб, Ши, который правит Королевством Пылающего Солнца, и правители Наций Нуннехов одновременно решили посетить ее, чтобы обсудить возможность заключения более постоянного и справедливого мира между Китэйнами и Нуннехами. Результатом их общения с ней стало беспрецедентное вмешательство женщины с Красной горы в политику подменышей: она предложила им провести переговоры на Зачарованной горе (впрочем, было бы странно, если бы она предложила какое-либо другое место). Несколько других гломов, которым довелось услышать подземные отголоски ее слов, считают это решение крайне сомнительным. Действия, следующие всего лишь за несколькими годами размышлений, кажутся им абсолютно необдуманными, и они пророчат катастрофические последствия подобного решения. Складывается впечатление, что женщине с Красной Горы нет особого дела до их слов, но проследить какие-либо эмоции на лице, черты которого в буквальном смысле высечены из камня, в любом случае было бы сложно.

Зиглинд

В Старом Свете Зиглинд была пророчицей-никси; вместе со своими сестрами-ундинами она с удовольствием делилась предупреждениями и пророчествами со всеми, кто оказывался поблизости. Герои северных саг, которые носили проклятье на челе, были их любимой аудиторией, так как эти люди отличались достаточно мрачным и пессимистичным характером для того, чтобы в полной мере оценить новости о неумолимом роке, который ожидал их впереди. К сожалению, со временем поток воинов, стремящихся погибнуть в кровопролитных раздорах, иссяк, и Зиглинд начала подумывать о том, чтобы перебраться куда-нибудь в другое место. В конце 17 века она связывала наибольшие надежды с загадочным немецким культом, представители которого ожидали неминуемого наступления Апокалипсиса, и назвали свою секту в ее честь: Общество женщины из леса. Она последовала за ними в леса, находившиеся неподалеку от Филадельфии, и поселилась в Виссахиконском ручье, который имел особое значение для племени Ленни-Леннапе. (Лидер Общества, Иоганн Кельпиус, жил в пещере неподалеку от ручья и регулярно справлялся у Зиглинд относительно новых доказательств неизбежной гибели мира, которые он получал в форме видений). Зиглинд провела большую часть 18 века в Дреме, и Виссахиконский ручей успел за это время покрыться

фабриками, став важным промышленным центром, что привело к тому, что повсюду в воздухе витала Банальность.

В 19 веке все изменилось. Промышленность покинула окрестности ручья, и вскоре остановившиеся фабрики сменились семейными особняками и гостиницами. Художники и писатели приезжали сюда со всех уголков Америки, стремясь насладиться дикой красотой Виссахиконского ручья и отобразить ее в своих работах; Эдгар Аллан По был одним из них. Возвращение Гламура вывело Зиглинд из спячки, и она сосредоточилась на том, чтобы защитить свой ручей от судьбы, которую предвидела. Спустя несколько десятков лет Ассамблея штата Пенсильвания объявила Виссахиконский ручей государственным парком и выделила его для отдыха и рекреации жителей Филадельфии. Фабрики и отели снесли, и природа беспрепятственно заняла их руины.

Теперь Зиглинд проводит большую часть времени, присматривая за ручьем, и стараясь удержать город как можно дальше от него. Подменыши Филадельфии давно уже привыкли к ней, и этим объясняются их сравнительно неплохие отношения. Местные фригольды признали Виссахиконский ручей суверенным владением Зиглинд, а она, в свою очередь, даровала своим поданным право свободно использовать любой Гламур, который они найдут в окрестностях ручья. Благие феи получили от нее разрешение проводить фестивали и различные мероприятия в пределах ее владений. Кроме того, Воссоединение Ши позволило ей вновь заняться тем, чем она занималась в Старом Свете, и вскоре Зиглинд вернула себе славу пророка. Монархи-Ши регулярно обращаются к ней за советом, а мудрецы Стеклянного Круга постоянно интересуются ее мнением относительно предполагаемого времени начала Зимы. Она даже начала вновь предсказывать судьбу смертным, греясь на солнышке на берегах Виссахиконского ручья в летние дни и даруя пророчества людям, которые прогуливаются по тропинкам парка, независимо от того, хотят ли они их услышать.

Приложение: Образцы персонажей

Там, где с вершины горной,
Звения, бежит вода
И в заводи озерной
Купается звезда,
Мы дремлющей форели
На ушко, еле-еле,
Нашептываем сны,
Шатром сплетаем лозы -
И с веток бузины
Отряхиваем слезы.
-Йейтс, Похищенный ребенок

Музыкант из рода пароземов

Цитата: (Звучит "Волшебная флейта" Моцарта, который кто-то наигрывает на пикколо). *Эй, привет, я обычно живу в облаках, но когда я проснулся в последний раз, то почему-то оказался в этой милой флейте.*

Якорь: Небольшая золотая флейта с серебряной чеканкой. В Грезе это летающее бунгало, сделанное из серебра, которое парит над полем, удерживаемое веревкой.

Предыстория: Вы привыкли вольно парить над миром, в одно мгновение переносясь туда, куда вам хотелось попасть. Иногда вы опускались чуть ниже и переносили различные вещи с места на место или же теребили чьи-то заботливо уложенные волосы. Но затем вереница дней и ночей, которые вы проводили в бесконечных играх, внезапно подошла к концу, ибо пришло время Раскола.

Когда вы проснулись, то сразу же захотели вновь подняться в воздух, чтобы предаться привычным играм с птицами и другими пароземами. Проблема заключалась в том, что вы, похоже, оказались заточены в маленькой серебряной трубочке. Когда вы попытались покинуть ее, то почувствовали, что вас начинает разрывать на куски Банальность. К счастью, вы быстро сумели вернуться в свой Якорь. Именно там вас нашел другой парозем. Она показала вам, как принимать обличье, благодаря которому вы сможете выжить в этом новом мире. Когда она ушла, вы попытались найти своих старых товарищей по играм, но встреча с ними показала, что они далеко не так дружелюбны, как были когда-то. Тем не менее, все не так уж плохо, так как вам удалось встретить нескольких новых фей, с которыми достаточно интересно общаться.

Как только вы научились обращаться с Оболочкой, вы похитили свой Якорь и спрятали его в надежном месте.

Концепция: Вы воплощаете в себе мелодию, живущую в инструменте. Вы непостоянны, но, в силу того, что являетесь Созданием Ремасла, вам легче сконцентрироваться, чем большинству пароземов. Вы постоянно ищете новые способы улучшить качество своего звучания.

Рекомендации по отыгрышу: Вы несколько безответственны, но никогда не забываете о том, что хотите научиться создавать музыку. Вы используете любую возможность для того, чтобы создать музыкальную тему, соответствующую той или иной ситуации. Вы восхищаетесь Китэйнами и другими феями, но вас очень печалит потеря старых друзей.

Снаряжение: Флейта из золота и серебра, нотные листки.

Имя: **Двор:** Ремасло **Жеу:** Дитя
Игрок: **Наследи** **Фила:** Парозем
Хроник **я:**
а: **Дом:** **Круг:**

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	****
Ловкость	***	Манипулирование	***	Интеллект	***
Выносливость	*	Внешность	***	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла	*	Компьютер	
Атлетизм	**	Вождение		Загадки	**
Драка	*	Этикет	**	Расследование	
Уклонение	****	Огнестрельное оружие		Правоведение	
Эмпатия		Лидерство		Лингвистика	
Запугивание		Фехтование	*	Медицина	
Проницательность	**	Актерство	****	Знание мифов	**
Убеждение	**	Безопасность		Оккультизм	
Знание улиц		Маскировка	**	Политика	
Хитрость		Выживание		Наука	*

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Оболочка	****	Статус	****	Земля	**
Ментор	**			Огонь	**
Положение	*			Дух	*

Другие Черты

Гламур

Здоровье

Реальное Химическое

Воля

Синяки
Поврежден -1
Сильно
Поврежден -2
Ранен -3
Тяжело Ранен
-4
Искалечен -5
Обездвижен

Банальность

Наяда из рода ундин

Цитата: *Иди сюда, окунись в воду, позволь ей обнять и укрыть тебя. Пускай ручей смое с тебя дорожную пыль.*

Якорь: Небольшой горный ручей. В Грезе – маленький подводный коттедж, построенный из речной гальки.

Предыстория: Вы не помните практически ничего о том, на что была похожа ваша жизнь до того, как вы соединились со своей возлюбленной рекой, но это не имеет никакого значения, потому что единственное, что имеет для вас значение, – ваша река. Вы всегда заботились о растениях и животных, которые приходили к вам, чтобы пить, жить и выживать. Иногда вы возвращались к себе на родину, чтобы проголосовать на плебисците. Ваша жизнь была идиллией. Затем, наступил Раскол, и вы погрузились в Дрему.

Когда вы проснулись, мир очень сильно изменился. На берегах реки вздымались странные штуки, построенные из низкопробной растительной материи и руды, подвергшейся воздействию Ремасла. Вам периодически становилось плохо из-за того, что нечто странное вторгалось в воды вашей реки. Когда это происходило, вы нередко впадали в Дрему.

Теперь вы вновь пробудились, и ваша река снова очистилась. Глом, живущий неподалеку отсюда, объяснил вам, что теперь вы живете в пределах чего-то, что Мясо называет "парком". Это слово, впрочем, ничего вам не говорит. Вы можете вернуться на родину, чтобы попытаться вновь стать ее частью, или же отправиться исследовать лежащий перед вами новый мир, но прежде вам еще предстоит как следует поработать над очисткой вашего дома.

Концепция: Вы – защитник. Вы считаете свою реку пристанищем для всех живых существ, и только существа, которые кажутся запятнанными, заслуживают изгнания с ее берегов. Вы привыкли вести активную политическую деятельность, вплотную занимаясь жизнью Империи, но пока что решили сосредоточиться на восстановлении своего дома.

Рекомендации по отыгрышу: Вы готовы принять всех, и считаете все сущее частью великого плана, включая даже солимондов. Вы любите сидеть и наблюдать за животными или людьми, резвящимися в ваших водах, и относитесь к большинству людей как всепрощающая мать.

Снаряжение: У вас нет ничего, но вдоль русла вашей реки скрывается несколько золотых самородков.

Имя: **Двор:** Поляна **Жеу:** Юноша
Игрок: **Наследи** **Фила:** Ундина
Хроник **я:**
а: **Дом:** **Круг:**

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	**
Ловкость	***	Манипулирование	***	Интеллект	****
Выносливость	*	Внешность	****	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла	*	Компьютер	
Атлетизм		Вождение		Загадки	**
Драка	*	Этикет	**	Расследование	
Уклонение	*	Огнестрельное оружие		Правоведение	
Эмпатия	**	Лидерство	*	Лингвистика	
Запугивание		Фехтование		Медицина	*
Проницательность	**	Актерство	*	Знание мифов	***
Убеждение	**	Безопасность		Оккультизм	*
Знание улиц	*	Маскировка	*	Политика	***
Хитрость		Выживание		Наука	***

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Химера	***	Аквис	***	Земля	*
Оболочка	**			Вода	***
Сокровище	**			Дух	***

Другие Черты**Гламур****Здоровье**

Реальное Химе
 ое р.

Воля

Синяки
 Поврежден -1
 Сильно
 Поврежден -2
 Ранен -3

Банальность

Тяжело Ранен
 -4
 Искалечен -5
 Обездвижен

Коммандос из рода гломов

Цитата: *Ну что ж, огненный мальчик, возможно, я никогда больше увижу свою скалу, но тебе повезло. Ты вернешься домой – в цепях.*

Якорь: Мемориальный знак перед входом в Арсенал США. В Грезе – каменная твердыня, над которой развевается флаг Империи Камня.

Предыстория: Вы были здоровенным куском гранита, гордо вздымающимся над миром, и вам принадлежало все, до чего мог дотянуться ваш взгляд. Вы служили в легендарной Армии Гломов и удостоились нескольких наград. В ходе солимондской кампании вы стали героем. В результате последнего повышения вам было даровано право командовать легионом, а затем произошел Раскол.

Когда вы проснулись снова, то с ужасом обнаружили, что стали зданием под воздействием сил Ремасла. После того, как вы пришли в себя после первого потрясения, вы поклялись, что сумеете справиться с этим. Вскоре разведчик Семнадцатого полка нашел вас, и вернул в строй. Он относился к вам как к салаге, но вы понимали всю необходимость переподготовки.

После завершения подготовки вы попытались занять свое прежнее место. Осталось очень немного тех, кто знал вас лично, но даже они старались держаться от вас подальше, так как ваш новый статус сделал вас изгоем. Они сказали, что ваше присутствие в войсках плохо скажется на боевом духе, и потому отправили вас преследовать беглецов-солимондов.

У вас были сомнения в правильности этого решения, но вы были хорошим солдатом, и последовали приказу. Теперь вы охотитесь на представителей огненного народа и возвращаете их в Империю Пламени, где их ожидает суд.

Концепция: Вы – часть казенного имущества, принадлежащего вооруженным силам Империи Камня. Долг для вас превыше всего, и вы всегда действуете по уставу. Став Созданием Ремасла, вы начали задумываться над тем, насколько правильны те вещи, которым вас учат официальные лица Империи, но пока еще ничто не сумело заставить вас нарушить дисциплину, сравнимую в твердости со скалой.

Рекомендации по отыгрышу: Вы прирожденный лидер и действительно очень любите упорядочивать задачи, чтобы затем по очереди расправляться с ними. Вы действуете с монолитной уверенностью в необходимости того, что вы делаете. Если вы когда-либо позволите себе ненадолго расслабиться, окружающие могут заметить, что у вас даже есть своеобразное чувство юмора, которое делает вас гораздо более приятным собеседником, чем можно было бы предположить.

Снаряжение: Сокровище, которое позволяет вам отслеживать цели, небольшой кусочек Якоря, набор боевых Вуалей (камуфляж).

Имя: **Двор:** Ремасло **Жеу:** Старец
Игрок: **Наследи** **Фила:** Глом
Хроник **я:**
а: **Дом:** **Круг:**

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	*****	Харизма	****	Восприятие	*
Ловкость	**	Манипулирование	**	Интеллект	***
Выносливость	****	Внешность	**	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла		Компьютер	
Атлетизм	*	Вождение		Загадки	
Драка	***	Этикет	*	Расследование	*
Уклонение	*	Огнестрельное оружие	***	Правоведение	**
Эмпатия		Лидерство	****	Лингвистика	
Запугивание	**	Фехтование		Медицина	
Проницательность	*	Актерство	*	Знание мифов	*
Убеждение		Безопасность	*	Оккультизм	
Знание улиц		Маскировка	*	Политика	*
Хитрость		Выживание		Наука	

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Контакты	***	Петрос	**	Земля	***
Оболочка	*	Аквис	**	Дух	***
Положение	***				
Ресурсы	*				

Другие Черты**Гламур****Здоровье**

Реальное Химер.

Воля

Синяки
Поврежден -1
Сильно
Поврежден -2
Ранен -3
Тяжело Ранен
-4
Искалечен -5
Обездвижен

Банальность

Боец за свободу из рода солимондов

Цитата: *Смерть империалистическим свиньям и их марионетке!!! (Звук брошенной гранаты).*

Якорь: Вечный огонь в Оттаве. В Грезе – подземное убежище, стены которого состоят из огня.

Предыстория: Когда началась Война Сотворения, вы постигали науки в одном из величайших университетов вашей метрополии. Хотя вы никогда не верили, что философия солимондов нуждается в поддержке оружия, вы решили вступить в армию своей Империи.

Ваши умеренные взгляды превратились в прах после того, как гломы вторглись в Империю Огней. Университет оказался разрушен, а ваш народ – изгнан со своей земли. Все это было вызвано философскими разногласиями. Что вообще плохого было в появлении Ремасла? Именно тогда вы поклялись, что однажды ваша родина станет свободной.

На протяжении нескольких последующих веков вы периодически прибегали к саботажу, чтобы сорвать планы гломов, или же, пребывая в своей Оболочке, показывали смертным, где находятся Якоря, и как подвергнуть их воздействию Ремасла.

Теперь, когда все больше и больше ваших сородичей просыпаются, а число Созданий Ремасла растет, настало время нанести новый удар и вернуть вашей Империи свободу.

Концепция: Вы являетесь страстным революционером, риторика которого строится на четкой и рациональной логике. В вашем сердце пылает желание освободить вашу родину. Это единственное, что имеет для вас значение, и вы готовы нарушить любые моральные принципы или законы для того, чтобы добиться этой цели. Пока что вы не нарушали Кодекс, но несколько раз были к этому очень близки.

Рекомендации по отыгрышу: Вы – одинокий стрелок, но с радостью присоединитесь к любому, кто выразит желание помочь вам достичь поставленных целей. Вы старательно поддерживаете образ искушенного и образованного собеседника, но любая политическая дискуссия вызывает у вас прочувствованную тираду, и у вас найдется свое мнение относительно любого политического вопроса.

Снаряжение: Тайник с химерическим оружием, копия *Манифеста Солимондов*.

Имя: **Двор:** Ремасло **Жеу:** Старец
Игрок: **Наследия:** **Фила:** Солимонд
Хроника: **Дом:** **Круг:**

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	*	Харизма	****	Восприятие	**
Ловкость	****	Манипулирование	**	Интеллект	****
Выносливость	*	Внешность	**	Сообразительность	****

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла		Компьютер	*
Атлетизм	*	Вождение		Загадки	***
Драка		Этикет	**	Расследование	**
Уклонение		Огнестрельное оружие		Правоведение	
Эмпатия		Лидерство		Лингвистика	*
Запугивание		Фехтование	*	Медицина	
Проницательность	**	Актерство		Знание мифов	**
Убеждение		Безопасность	**	Оккультизм	
Знание улиц		Маскировка		Политика	***
Хитрость	***	Выживание		Наука	

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Контакты	****	Пиротехника	****	Земля	**
Оболочка	**			Дух	***
Химера	**			Огонь	***

Другие Черты

Гламур

Здоровье

Реальное Химическое

Воля

Синяки
 Поврежден -1
 Сильно
 Поврежден -2
 Ранен -3
 Тяжело Ранен
 -4
 Искалечен -5
 Обездвижен

Банальность

Знатоки бейсбола из рода куберов

Цитата: *Я когда-нибудь рассказывал тебе о том, как сам Мэн сделал со мной хоумран? Видишь ли, это был конец пятого иннинга...*

Якорь: Бита Лу Герига. В Грезе – уютный дом в форме биты.

История: Когда-то вы были гордым гикори, но затем погрузились в Дрему. Вы проснулись в тот момент, когда чьи-то руки занесли вас высоко над чей-то головой. Затем, вы почувствовали, как ваша голова во что-то врезалась, и слышали рев тысяч голосов. После этого вас бросили в пыль.

Вам понадобилось некоторое время для того, чтобы осознать, что с вами произошло, но как только вы поняли, кто вы, и чем были, вам удалось расслабиться и вы даже начали получать удовольствие от своего нового положения. Особенно, если учитывать то, что лучшие бьющие боролись за право владеть вами. Вы всегда старались помочь каждому игроку, которому попадали в руки, и те, кому выпадала эта честь, всегда показывали лучшие результаты.

Когда Гериг покинул спорт, он забрал вас с собой. Ваша спортивная карьера закончилась над стойкой в спортивном баре. Облачившись в Оболочку, вы часто заходите туда, чтобы выпить и поговорить о бейсболе.

Концепция: Вы – не просто Неодушевленный. Помимо всего прочего, вы тесно связаны с Грезой бейсбола. Вы любите жить и говорить об этой игре. Когда несколько лет назад игроки устроили страйк, вам пришлось погрузиться в Дрему. Теперь вы снова проснулись, и постоянно пропагандируете эту игру. Желания посмотреть интересный матч вполне достаточно для того, чтобы вы решились облачиться в Оболочку.

Рекомендации по отыгрышу: Вы открытый и беззаботный парень, который любит все, что связано с бейсболом, и готов сделать что угодно, чтобы завязать разговор на свою любимую тему. Вы воспринимаете мир через бейсбольные метафоры, и получили кличку "Прыгун", как тот менеджер Большой лиги. Даже те люди, которых раздражает эта черта, обычно готовы простить ее вам – в основном, из-за вашего веселого и добродушного нрава.

Снаряжение: Форма Луисвилля, рукавицы Роулингс, полдюжины мячей, копия книги "Бейсбол" Кена Барнса.

Имя: **Двор:** Ремасло **Жеу:** Юноша
Игрок: **Наследия:** **Фила:** Кубер
Хроника: **Дом:** **Круг:**

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	**
Ловкость	***	Манипулирование	****	Интеллект	**
Выносливость	***	Внешность	**	Сообразительность	**

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла	**	Компьютер	*
Атлетизм	***	Вождение	*	Загадки	**
Драка	**	Этикет		Расследование	*
Уклонение	*	Огнестрельное оружие		Правоведение	
Эмпатия		Лидерство		Лингвистика	*
Запугивание		Фехтование	**	Медицина	
Проницательность	**	Актерство		Знание мифов	***
Убеждение	***	Безопасность		Оккультизм	*
Знание улиц	*	Маскировка		Политика	*
Хитрость	*	Выживание		Наука	

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Контакты	*	Вердаж	***	Воздух	**
Оболочка	*****			Земля	**
Свита	**			Огонь	**

Другие Черты

Гламур

Здоровье

Реальное Химическое

Воля

Синяки
Поврежден -1
Сильно
Поврежден -2
Ранен -3
Тяжело Ранен
-4
Искалечен -5
Обездвижен

Банальность

Манекен из рода манекенов

Цитата: *Это меня не полнит?*

Якорь: Манекен из супермаркета.

Предыстория: Вы помните, что когда-то ваша душа была облачена в мрамор, но эти воспоминания кажутся вам далекими и смутными. Теперь вы считаетесь самым гламурным манекеном в лучшем магазине одежды, расположенном в одном из наиболее приличных районов города.

После того, как вы пробудились, вам довелось насладиться множеством удивительных костюмов, которые украшали ваше тело, и поразительным воздействием, которое вы оказывали на Быстрых с помощью своей прекрасной Оболочки. Вас недавно принимали при дворе местных Китэйнов, и вы не смогли удержаться от довольной улыбки, слыша восхищенный галдеж подменышей, влюбленно следящих за каждым вашим шагом.

Недавно с вами связались другие Неодушевленные, интересующиеся вашим пристанищем и обращающиеся к вам за советом. Вы не знаете, чем это вызвано, но где-то в глубине души ощущаете неправильность происходящего, и постепенно начинаете пересматривать свои ценности.

Концепция: Вы – бессодержательная глупышка. Вы не слишком часто задумываетесь о чем-то, помимо следующего суаре или очередного достижения на амурном фронте. Тем не менее, вы сложнее, чем думаете сами. Другие Неодушевленные, которым известно о вашем прошлом, могут задавать вам сложные вопросы, в поисках ответов на которые вам придется заглянуть в глубины своей души.

Рекомендации по отыгрышу: На первый взгляд вас можно принять за пустышку, суть которой сводится к красивым ножкам, не отягощенным интеллектом. Тем не менее, вы уже не раз нарушали напряженное молчание, царящее вокруг, предлагая решения, которые вызывали удивление и восхищение у окружающих людей.

Снаряжение: Копия журнала "Vog", костюм от Шанель.

Имя:	Двор:	Ремасло	Жеу:	Юноша
Игрок:	Наследия:		Фила:	Манекен
Хроника:	Дом:		Круг:	

Атрибуты

Физические		Социальные		Ментальные	
Сила	*	Харизма	**	Восприятие	**
Ловкость	***	Манипулирование	****	Интеллект	*
Выносливость	****	Внешность	****	Сообразительность	***

Способности

Таланты		Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла		Компьютер	*
Атлетизм	**	Вождение	*	Загадки	
Драка		Этикет	***	Расследование	
Уклонение		Огнестрельное оружие	*	Правоведение	
Эмпатия	****	Лидерство		Лингвистика	*
Запугивание		Фехтование		Медицина	
Проницательность	***	Актерство	**	Знание мифов	
Убеждение		Безопасность		Оккультизм	***
Знание улиц	**	Маскировка	**	Политика	
Хитрость	**	Выживание		Наука	

Преимущества

Дополнения		Искусства		Королевства	
Контакты	**	Обман	***	Люди	***
Оболочка	****			Феи	***

Другие Черты

Гламур

Здоровье

Реальное	Химер.
----------	--------

Воля

Синяки
Поврежден -1
Сильно
Поврежден -2
Ранен -3
Тяжело Ранен
-4
Искалечен -5
Обездвижен

Банальность

Лист персонажа-Неодушевленного

Имя:
Игрок:

Двор:
Наследи
я:
Дом:

Жеу:
Фила:

Хроник
а:

Круг:

Атрибуты

Физические

Сила *
Ловкость *

Выносливость *

Социальные

Харизма *
Манипулирование *

Внешность *

Ментальные

Восприятие *
Интеллект *

Сообразительность *

Способности

Таланты

Бдительность
Атлетизм
Драка
Уклонение

Эмпатия
Запугивание
Проницательность
Убеждение
Знание улиц
Хитрость

Навыки

Ремесла
Вождение
Этикет
Огнестрельное оружие
Лидерство
Фехтование
Актерство

Безопасность
Маскировка
Выживание

Познания

Компьютер
Загадки
Расследование
Правоведение

Лингвистика
Медицина
Знание мифов

Оккультизм
Политика
Наука

Преимущества

Дополнения

Искусства

Королевства

Другие Черты

Гламур

Здоровье

Реальное
Химер.

Воля

Синяки
Поврежден -1
Сильно
Поврежден -2
Ранен -3

Банальность

Тяжело Ранен
-4
Искалечен -5
Обездвижен

Доспех

Класс	Значение	Модификатор	Описание

Описание Дополнений	
Контакты	Владения
Мечтатели	Ментор
Положение	Свита

Имущество	
Снаряжение	Химерические предметы
Сокровища	Химерические спутники

Якорь	
Местонахождение	Описание

Биография персонажа	
Прелюдия	
Дата получения титула:	Тайные общества:

Внешность персонажа	
Хронологический возраст:	Оболочка:
Видимый возраст:	
Дата Пробуждения:	
Цвет волос:	
Цвет глаз:	Обличье Грезы:
Рост:	
Вес:	

Иллюстрации	
Схема клятвенных уз	Набросок персонажа

Камни не могут говорить...

Вспомни мир, каким он был, когда мы были слишком молоды для того, чтобы не верить в магию, тогда как она каким-то образом верила в нас; мир, где все было живым: реки, деревья, куклы и статуи; мир, где даже у камней были имена. Ты давно покинул этот мир, и прошло очень много лет с тех пор, когда ты последний раз навещал его. Мы все стали старше – в конце концов, даже феи стареют – и начали делить мир на живое и мертвое, одушевленное и неодушевленное. В конце концов, почему бы и нет? Ведь вещи не могут говорить и уж тем более двигаться или думать...не так ли?

...но даже у них есть мечты.

Во времена Мифической Эры все сущее умело мечтать и хранило в себе огромный потенциал. Камни, деревья, ручьи и лесные пожары – все это было живым. Хотя с тех пор мир очень сильно изменился, и многое из того, что существует в нем, разучилось мечтать, Неодушевленные продолжают помнить. Эти осколки первозданной Грезы продолжают существовать в потайных уголках мира, грезя о далеком прошлом, когда каждый водопад умел говорить, и все орудия труда, которыми пользовались люди, обладали собственным разумом. Их называют Застывшими, последними потомками Великих Медленных Империй, от величественных городов которых теперь остались только безмолвные и недвижимые руины, разбросанные по Земле. Даже подменыши считают их не более чем мифом, ибо Неодушевленные слишком удивительны для того, чтобы существовать в мире, отравленном обыденностью и серостью...

В этой книге вы найдете:

✱Полную историю Неодушевленных, начиная их происхождением, и заканчивая нынешним положением вещей.

✧Правила для создания и отыгрыша персонажей-Неодушевленных, включая новые Достоинства и Недостатки.

✧Описание удивительных магических способностей Неодушевленных, которые именуются Осколками

✧Набор необычных персонажей и Сокровищ, которые без труда можно использовать в любой хронике по Миру Тьмы

✧Советы и рекомендации для Рассказчиков, которые захотят провести хронику, посвященную удивительному миру духов стихий.